

COMMODORE VILÁG 5.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

FALCON

Az itt látható **C181-C190** *Commodore 64*, valamint **PLUS 04** *Commodore Plus 4* kollekciók is megrendelhetők a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT címén keresztül (*Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf.: 12, 2043*). A **C181-C185** kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a **C186-C190** kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 03** és **PLUS 04** kollekciót már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán!). A *COMMODORE 64* **kazetták**, a *COMMODORE 64* **mágneslemezek** és a *Plus 4* kazetták ára egységesen **300,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát 'M' jelzéssel ellátni (*pl. C181M* vagy *PLUS03M*).

C181 A/ Kenny Dalglish's Soccer Manager / Chesscad Preview (D) / Citadel / Fips / Out of Deep
B/ Xybots / Licence to Kill / Jeremias Ratterflatter / Splendid (D) / Out Run Coin Op / Going Strong (D)

C182 A/ Xplosion (D) / The Crypt V2.1 * / Trio / Gilbert - Escape from Drill / Wicked (D) / Wicked
B/ Dizzy's Treasure Island / Pro Tennis / Fli Designer * / Super Mario Bros III. / D.I.S.C.

C183 A/ Aurora / Spitfire / Madball / Die Alien Slime / Kilometri Impossibili
B/ Against (D) / Ranks (D) / Relax (D) / Breeze (D) / Nonce (D) / Hit and Run! / Link'n'Pack *

C184 A/ Exploding Fist + / Triango / Maria Whittaker's Strippoker / Starray
B/ Persian Gulf / Down At Trolls / Red Heat / Better Dead Than Alien

C185 A/ Purple Heart level 1 / Purple Heart level 2 / Purple Heart level 3 / Memory Trainer / Memory Info
B/ Purple Heart level 4 / Purple Heart level 5 / Purple Heart level 6 / Scuba Kidz

C186 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show - Side 1
B/ Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show - Side 2

C187 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Indiana Jones and the Last Crusade
B/ The Newzealand Story

C188 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Supersports
B/ The Real Ghostbusters

C189 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Strike Fleet - Side 1
B/ Strike Fleet - Side 2

C190 (CSAK LEMEZEN!)
A/ The Magic Writer V1.1 * / Devorator *
B/ DI-SECTOR Package V2.0 *

PLUS 04

A) Auriga / Autozone / Berks / The Hobbit / Sun Street / Blagger / Bridge Head / Danger Zone
B) Dirty Den / Secret Mission / The Golden Baton / Fingers Malone / World Cup / Gnasher / Harvey Headbanger / Krakout / Mr. Puniverse 5. / Petch / Vietnam

Megjegyzés:
(D) - demonstrációs program, * - felhasználói program

Tisztelt Megrendelőink!

Az elmúlt hetekben, hónapokban érkezett megrendelések, ill. reklamációk alapján úgy gondoltuk, ismét „tollat kell ragdnunk"!

- A CoV-ban elhelyezett levelezőlapra illik bélyeget ragasztani. Az időközben megemelkedett postai díjakat is figyelembevéve minden portósan érkező levelezőlapot vissza fogunk irányítani a feladónak.
- Kazetta vagy lemez megrendeléséhez nem szükséges feltétlenül használni a CoV-ban elhelyezett levelezőlapot. A megrendelés normál levelezőlapon vagy levélben is feladható. Ezt azért tartottuk fontosnak megjegyezni, mivel az utóbbi időben egyre többen kérték tőlünk levélben, hogy küldjünk néhány megrendelőlapot.
- Csak az ezidáig meghirdetett C01-C190 *C64*, S01-S170 *Spectrum*, PLUS 01-PLUS 04 *Plus 4*, valamint PC01-PC50 *IBM PC* készletekből nyílik lehetőség a rendelésre. Elég gyakran előfordul, hogy a megrendelő a megrendelőlapon a C.............. sort így folytatja: C *ommodore 64 programokat*. A kollekciók a sorszámuk alapján azonosíthatók. A kipontozott sor arra való, hogy ide írjuk a kért kollekció sorszámát, vagy kollekciók sorszámait. A kollekciók két fizikai oldalt tartalmaznak, függetlenül attól, hogy lemezről, vagy kazettáról van szó, ezért az **A)** és **B)** jelölés. Nincs tehát külön pl. C182-A és C182-B kollekció, mint ahogy azt sokan félreértették.
- Az eddig meghirdetett kollekciók listájának ismételt leközlésére nincs lehetőségünk, a CoV 1.számának belső borítóján már leírtuk azt, hogy az eddig megjelent listák mely régebbi Spectrum Világ-okban találhatók. A régebbi SpV számok megrendelhetők a Spectrum Világ címén.

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT
Budaörs, Pf.:12
2043

PC41/PC42

Megnevezés: *DROEGE*
File-ok száma: 12/28
Memóriafoglaltság (lemezen): 320/310
Besorolás: Tervező

2 lemezes tervező program igényes, precíz mérnöki munkához. 20 szinten egyenként 3 színt használhatunk ötven sor szélességben. Megadható opciók szerint pl. egy ház vízvezeték rendszere megtervezhető és megrajzolható e program segítségével.

PC43

Megnevezés: *AS EASY AS*
File-ok száma: 13
Memóriafoglaltság (lemezen): 300K
Besorolás: Szolgáltató

Nemzetközi hálózattal rendelkező gazdasági társaságok ügyvitelének teljes nyilvántartására, kívánt időszakonként megadott opciók szerinti analízisére, pénzügyi tranzakciók naprakész nyilvántartására készült szolgáltató program.

PC44

Megnevezés: *PC-OUTLINE*
File-ok száma: 28
Memóriafoglaltság (lemezen): 190K
Besorolás: UTILITY

Szerkesztő és tervező program. Különböző formátumok szerint képes a szöveget megszerkeszteni. Táblázatokat, statisztikákat kívánt struktúra szerint készít. Memóriaigénye 128K. IBM/XT/AT kompatibilis gépeken DOS 2.0 verziótól felfelé működik. A lemez tartalmaz még 8 utility programot, amelyekkel különböző műveleteket végezhetünk floppyn és fixlemezen, valamint a kettő között. (másolás, tömörítés, kimentés, visszatöltés)

PC45/46

Megnevezés: *MYSTAT*
File-ok száma: 3/18
Memóriafoglaltság (lemezen): 290/60K
Besorolás: UTILITY

Kétlemezes interaktív statisztikai programcsomag MS-DOS operációs rendszerrel működő számítógépekhez. 256K és egy floppy vagy Winchester drive szükséges működéséhez. 32000 állandót és 50 változó adatot képes kezelni. A tranzakciók száma végtelen lehet. Funkciói közé tartoznak még: elemzés, különböző szempontok szerinti keresés, diagnosztika, táblázatkészítés.

PC47/48

Megnevezés: *DRAWMAN*
File-ok száma: 8/2
Memóriafoglaltság (lemezen): 290/140K
Besorolás: Szolgáltató

Kétlemezes, igényes rajzolóprogram. Különböző nyomdai szedésnek megfelelő betűtípusokat képes grafikusan előállítani. Mértani ábrák, formák szerkesztésére alkalmas. Az ábrák forgathatók, egymás felett elcsúsztathatók, színeik változtathatóak. Egérrel is működtethető.

PC49

Megnevezés: *QUBECALC*
File-ok száma: 10
Memóriafoglaltság (lemezen): 260K
Besorolás: Szolgáltató

Üzletek és bolthálózatok eladási, vételi és készletadatait különböző szempontok szerint kiírja. Megadott operandusoknak megfelelően táblázatokat készít a tárolt adatokról. Időrendi lebontást készít egyes vásárlókról, árucikkekről (év, hó, összeg).

PC50

Megnevezés: *DO SAMATIC*
File-ok száma: 3
Memóriafoglaltság (lemezen): 110K
Besorolás: UTILITY

Információt ad gépünk memóriájáról, fixlemezéről (foglalt ill. szabad helyek, kapacitás, éppen futó programok neve, száma). Használható mindazokra a szabvány könyvtárkezelő funkciókra mint pl. a Norton Commander, de emellett lehetővé teszi max. 8 program egymás melletti futtatását és nyomonkövetését is.

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők a következő címen keresztül:

Programküldő Szolgálat
Budaörs, Pf.: 12, 2043

Egy lemez ára: **300,- Ft** (Postaköltséggel együtt). A továbbiakban a régebben meghirdetett **PC01-PC30** programlemezek is 300,- Ft-os áron állnak rendelkezésre. *A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!*

Az 1.75-é a szó

Először is egy levél – már megint – a **Programküldő Szolgálattal kapcsolatban**. Nem győzzük ismételni, ez a Szolgálat nem mi vagyunk, a programokat nem mi vesszük fel, nem mi küldjük, mi csak a hozzánk érkezett leveleket továbbítjuk (illetve továbbítottuk idáig). A Kazettaküldő Szolgálat azonban már december 1-e óta megváltozott címen üzemel, tehát megkérnénk a CoV. olvasóit, hogy a a programokkal kapcsolatos ügyes-bajos dolgaikkal (**"Miért nincs ez, meg az a kollekciókon?", "Nem vennék fel ezt nekem külön?", "Nem működik a program!", "Nincs a kazettán semmi!"**, stb.) ne hozzánk, hanem a megfelelő helyre forduljanak! Ehhez a témához kapcsolódik egy levél is, amelyből fontosnak tartottunk idézni néhány sort (jellemző ugyanis, hogy a tőlünk teljesen független szolgáltatás hiányosságai és hibái miatt rajtunk veri el a port – valamint a tudatlanság a postai utánvétes díjszabással kapcsolatban: mi ugyanis 49,– Ft-ért adjuk fel az újságot, **a többit a Posta teszi rá ajánlott + utánvétes + nem szabvány méret címszó alatt**):

"Kedves CoV!

Kb. 2 hétig vívódtam, hogy írjak **Önöknek**, végül hosszas családi és ismerősi unszolásra csak megszületett. Szeretném megköszönni azt a kedves karácsonyi ajándékot, amit **küldtek**.

Kilenc éves fiam – és közvetetten én is (mint a pénzzel ellátott) – csak októberben léptünk be a Commodore-osok népes táborába...

...Novemberben óriási örömmel fedeztem fel az újságosnál lapuk második számát. Még jobban megörültem a benne lévő megrendelő lapnak, s a programkazetták "aránylag" olcsó árának (a fekete piacon valamivel olcsóbb). Mindjárt megkértem a lap első számát és 3 kazettát...

...A lap pár napon belül meg is érkezett (a dupla árról ne is beszéljünk, így jár az, aki nem veszi meg időben az újságot), de a kazetták csak nem jöttek. Le is mondtam már róluk, mikor szenteste előtt pár nappal befutottak. Rögtön megdobbant a szívem, mily nagy öröm lesz a gyereknek. De nem lett! A huszon-valahány programból egy, ha betölthető, az se mindig (LOAD ERROR)...

...Szaladgálás ide, tanács oda...

...talán a **maguk** másoló készülékének a fejbeállítása és a gyári DATASETTE fejbeállítás nem egyezik...

...az én magnóm fejét eszem ágában sincs elállítani...

...Csak azt tehetem, hogy soha többé nem rendelek **maguktól** kazettát és **az újságot sem veszem meg!**...

...Elnézést, hogy sokáig untattam Önöket. Nem remélem a választ vagy netalán az orvoslást levelemre, ezért maradok őszinte hívük, de **nem az olvasójuk**!

Tisztelettel: Blahnik József, Budapest

Természetesen mindenki saját belátása, és az újság tartalma alapján dönti el, hogy megveszi-e vagy sem. Az azonban nem világos, hogy ha egy tőlünk független szolgáltatás nem megfelelő ennek a kedves úrnak, akkor hogyan vonja le azt a következtetést belőle, hogy a CoV-ot sem fogja többet megvenni. Érdekes lenne például az is, ha az Esti Hírlap hirdetése alapján nagy tömegben vásárolna – mondjuk – krumplit, és ha az – neadjisten! – romlott lenne, akkor darabonként az Esti Hírlap szerkesztőségének a fejéhez vagdosná és csupán a bosszú kedvéért nem vásárolna többet Esti Hírlapot (mert ebben az esetben ugye nyilvánvalóan az Esti Hírlap a hibás... vagy nem?!)

A kazettás témáról még egy-két levél hátul CoVboy levelezésében – és a következő számokban nem óhajtunk (és nem is fogunk!) a témával foglalkozni! Az ilyen témájú leveleket kérjük a Kazettásoknak küldjék – hozzánk csak az ÚJSÁGGAL kapcsolatos észrevételeiket juttassák el.

Visszatérve az újságra: ismét van **Olvasói Tökös Mákos**. Természetesen a következő számokban is megtartjuk ezt a rovatot, ha Olvasóinktól továbbra is kapunk közölhető, értékes információt. Az előző számban meghirdetett **ingyenes apróhirdetési** oldal – a nyomdai átfutás miatt – ebben a számban természetesen még nem szerepel (valószínűleg még a következőben sem fog). Ebből adódóan már most felhívjuk a hirdetni szándékozó Olvasóink figyelmét, hogy levelének feladását követően, a hirdetés megjelenését legkevesebb 2 hónapon belül tudjuk igérni.

A régebbi számok megrendelési feltételeit módosítottuk (ld. hátul, a borító belső oldalán). A január 8.-i postai áremelkedések minket is váratlanul értek. Ezt azért tartjuk fontosnak ismét megemlíteni, mivel az utóbbi időben elég sok CoV 1, ill. CoV 2. utánvételes küldeményünk visszaérkezett 'NEM VETTE ÁT' jelzéssel.

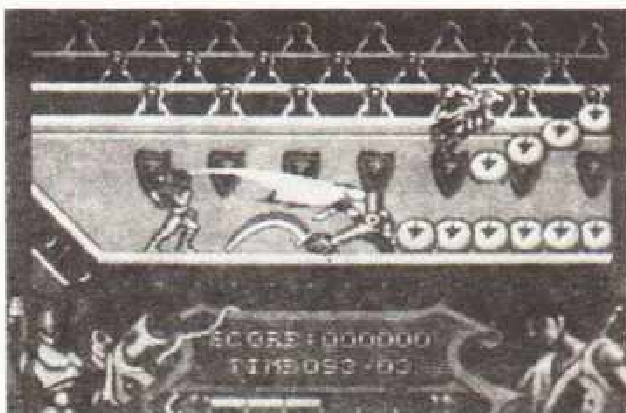
Na jó, akkor kezdjük...

Tartalomjegyzék

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a borítón közölt feltételek mellett megrendelhetők.
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

STRIDER • US Gold



Idő: Anno Domini 2048. Hely: KA3AXCKAJA (**bocs' nincs a karakterkészletben cirill 'ja' betű – CoVboy**) CCP. Az **Evil Lord** (fordítás talán nem szükséges) kiterjesztette hatalmát egész Eurázsiára és rettegésben tartja birodalmát. Csak egyetlen ember képes arra, hogy felvegye a harcot ellene: **Hiryu Strider**, a jövő utolsó nindzsája... – satöbbi, satöbbi, ilyen történetet valószínűleg már mindenki hallott. Az említett úriember szerepében természetesen magunkat köszönthetjük. Feladatunk dióhéjban: 5 szinten végighaladva ki kell irtanunk a szembenjövő dolgokat (számos fajtájuk van). Strider feladatának végrehajtásához valami modern fegyvert visz magával, ez valami lézerkard-szerű dolog lehet, mindenesetre a 'tűz' gomb megnyomására egy fehér ívet húz körénk és megsemmisíti vele az ellenfelet. Minden kiirtható, ami mozog, lő vagy mozog és lő (ha elsőre nem sikerült, akkor több találat szükséges neki). Nagyobb szörnyeknél előfordulhat, hogy egy bizonyos részüket kell eltalálni (ezek általában a szintek végén vannak vagy átjárókat őriznek). Ha jó részt ütünk, akkor azt lemérhetjük pontszámunk emelkedéséből is. A felszereléshez tartozik még egy csákány is, amelynek segítségével Strider a függőlegegés falakon tud mászkálni vagy megkapaszkodik a magasabban fekvő szint alján és fel tud mászni vagy függeszkedve közlekedni. A joystick irányaihoz egészen érdekes mozgásfajták tartoznak: hanyattfekve közlekedés és hasonlók (majd mindenki kipróbálhatja magának a többit) – a szaltóval egy szomszédos szintre tudunk fel- vagy átugrani. Az egyes pályák teljesítéséhez megszabott időmennyiség áll rendelkezésre, valamint további nehezítés, hogy az ellenségek találatai rút kacajt varázsolnak a konkurrencia arcára (főnősünkére kevésbé, mert fogyasztják az energiáját). A kúp alakú, fémszínű dolgok nem mozognak és nem is lőnek: ezek szétverésével egy E betűt illetve egy gyertyát kapunk, amelyek felvételével plusz energiát vagy életet nyerhetünk. A célhoz vezető úton a recept valahogy így hangzik: "**Mindig jobbra és irts ki mindent, ami szembejön. Ha már abszolút nem akaródzik tovább jobbra, akkor fel vagy le. Ott majd vár valami...**" A szintek teljesítése után különböző emberkék arcai jelennek meg, akik közlik velünk, hogy úgysem fog sikerülni, majd a Nagyonnagyonrosszbácsi arcképe is, aki arról tájékoztat bennünket, hogy sose fogjuk legyőzni.

1. pálya: köpenyes katonák illetve mindenféle robotok akadnak utunkba egy ideig. Jobbra előre mindaddig, amíg egy meredély aljában lévő fénykapuhoz nem érünk (mindenki találja ki, hogyan fogja kikerülni a lövöldöző robotokat és a fénykaput), aztán pottyanjunk le. A folyosó végében egy piros nadrágot viselő őrült vár ránk, aki kultikus mozgásokat és bukfenceket végez – mindaddig, míg fel nem daraboljuk. Ez lehetőleg úgy történjék, hogy a plató alatt álljunk, mert Mr. Ugrybugry halálakor némi tüzek fognak lepotyogni, kivétel a plató alatti biztonságos területet. Mivel nincs tovább jobbra, most mehetünk felfelé – majd amikor ismét lehet jobbra, akkor arra tovább. Át a hegyen, aztán az ide-oda mászkáló lézereket eregető készüléket kell feldarabolnunk. Miután felrobbant, az előtte lévő lyukon lepottyanhatunk eggyel lejjebb. Továbbhaladva valami arénába érkezünk, ahol számos emberke figyeli az eseményeket: a lejjebb álldogáló parancsnokból hirtelen egy sarlót tartó kéz lesz, aki mögé – mint kicsiny luftballonok – felsorakoznak a nézők is és ez a nagy kukac körbe-körbe kezd mászkálni. Fel is ugorhatunk rá (igráty metró), de egyébként a sarlót kell elég sokszor eltalálnunk, hogy ez a vonat szépen felrobbanjon. Ezzel vége is az első pályának.

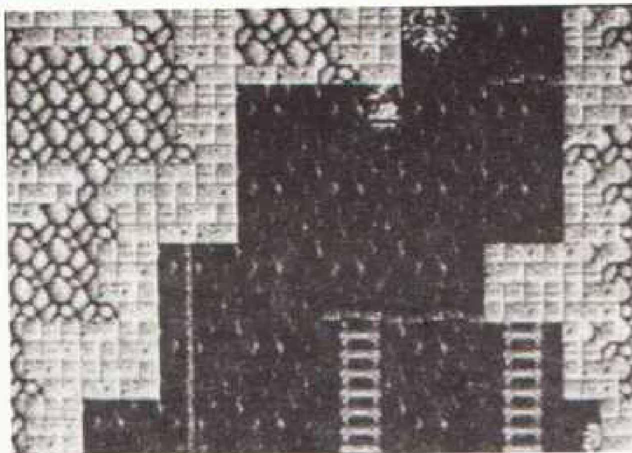
A további pályák kevésbé részletesen (maradjon valami izgalom a játékosnak is) : a 2. pályán egy havas tájon ballagunk és folytatódik az ámokfutás (vigyázat néhol akna a földön). Ha már nincs tovább jobbra, akkor kivételesen nem jobbra fölfelé, hanem balra fölfelé. Aztán egy jó ideig függőleges ugrálás, míg a legfelső szintre érve (valami tornászlányok ugrálnak itt ide-oda), először a bal végében lévő ágyút kell szétrombolni, aztán a jobb végében lévő valamit (egy fegyveres áll előtte) és mehetünk a 3. szintre. Itt őskori a táj és melltartós amazonok bumerángokat dobálnak felénk. Egy dinoszaurusz és egy rinocérosz is utunkba akad, de valami madárszerű robotot kell megtalálnunk, aki szappanbuborékokat fújkál. Másszunk fel a fán lévő első szintre és pont a fejét üssük. A negyedik szinten egy űrhajón vagyunk, először egy hat részből álló, körben járó ventillátort kell megtalálnunk (erre is felugorhatunk, de a cél pontosan az, hogy ne vigyen el bennünket) és úgy kell róla leugrani, hogy alul el tudjunk tovább menni. Egy másik helyen lepottyanva egy gomb lebeg a levegőben, amelyet szétverve szabaddá válik az út lefelé. A szint végén egy piros ruhába öltözött félkarú emberke áll, amelynek a legyőzése után mehetünk az 5. szintre. Az itteni dolgok már a vállalkozó kedvű játékosra vannak bízva...

Hát igen, ez egy ilyen békés játék... Messziről látszik róla, hogy – akárcsak a **US Gold** mostanában megjelent újdonságai – ez is egy pénzbedobós játék számítógépes konverziója. Ezek mindig messzemenően kihasználják az adott gép hardware-ének lehetőségeit (szuper háttérgrafika, szépen animált és nagy sprite-ok, élethű hanghatások), de van velük egy kis probléma: ha örökélet nélkül játszik vele az ember, akkor – sikerélmény híján – egy idő után nagyon mérges lesz a játéktól; ha örökélettel játszik, akkor meg halálra unja magát. A **STRIDER** is ebbe a kategóriába tartozik – leginkább a **FORGOTTEN WORLDS**-hoz (véletlenül szintén **US Gold**-játék) tudnánk hasonlítani. Természetesen a játéknak Amiga-verziója is van (a kép is erről készült), amelynek kivitelezése az Amiga lehetőségeihez lett igazítva – hát szép, de azért csak leformázza az embert...

RICK DANGEROUS • Firebird

Hehehe – hát ez egy hihetetlenül marha játék... Szintén egy pénzbedobós automata feldolgozása lehet, mert az ötlet már ismerős. A **LODE RUNNER**-hez hasonló létrás/mászkálós játék a **Firebird**-től, a mostanság megjelent dolgok közül leginkább **az INDY 3**-hoz tudnánk hasonlítani. **Bejelentkezéskor** a program rögtön a kerettörténetet is megadja: Dél Amerika, 1945. **Rick** Dangerous kényszerleszállást végez repülőgépével az Amazonas folyó melletti dzsungel kellős közepén, miközben az elveszett Goolu indiántörzs után kutat. A sors különös véletlene folytán pontosan egy ilyen vad goolu tábor kellős közepébe pottyan. A **gooluk** azonban abszolút nem akarják, hogy fel legyenek fedezve – nagyon jól megvannak a civilizáció áldásai (lezuhanó repülőgépek, bombák, pisztolyok és Commodore Világ) nélkül. Vajon megmenekülhet-e Rick az őt üldöző amazóniai vademberek elől...? **Hát persze!** – ha mi irányítjuk. Mindenekelőtt a felszerelés: a küldetést 6 bombával és a pisztolyunkhoz járó 6 töltennyel kezdjük. Ezeket a labirintus különböző pontjain elhelyezett ládákból Rick ismét feltöltheti, de elhalálozása esetén ez ismét maximumról indul. A játék kezdetén 6 élet áll rendelkezésünkre. Rick irányítása PORT2-ről történik a következőképpen: a 'fel' a függőleges ugrásnak, a 'balra/jobbra fel' az adott irányba történő ugrásnak felel meg, a 'jobbra/balra' mozgatással sétálhatunk. A 'le' irány hatására Rick hasrafekszik, átlós irányban lefelé húzva a kart pedig az adott irányba kúszik (szüksége is lesz rá). A 'tűz' + 'le' megnyomásával egy bombát tehetünk le (2-3 másodperces késleltetésű), ami felrobbanva likvidálja a körülette lévő goolukat (minket is, ha nem megyünk arrébb!). A 'tűz' + 'fel' a

pisztolyból lő egy töltényt, ami szintén azt eredményezi, hogy a kedves goolu sikoltva eltűnik a mélyben. Ha mindkét fegyverünk elfogyott (bár ilyen ritkán fordulhat elő), a goolukat átugrásukkal is elkerülhetjük, de Rick-nek van egy harmadik fegyvere is – nevezetesen a lába. A 'jobbra/balra' + 'tűz' segítségével rúghatunk a kívánt irányba – ez azonban nem öli meg, csak megbénítja a goolukat (**Érdemes azt is megnézni, hogy HOVA is rúg Rick koma... – CoVboy**)
Fontos tudnivaló, hogy Rick bármilyen magasságból lepottyanhat (a levegőben is irányíthatjuk), de az érkezési helyen az esetek nagy többségében két kihegyezett karó várja (ez viszont már egy életébe kerül. A goolukkal kapcsolatban még megjegyzendő, hogy egyesek csak egy bizonyos körzetben mozognak, míg mások követik a mozgásunkat (akkor is, ha más platformon, sőt, ha más képernyőn is vannak!). Ha egy képernyőt elhagyunk, majd ismét visszatérünk, az összes addig elpusztított goolu is megjelenik. A további stuffokkal úgy ismerkedünk meg, hogy elkezdjük a játékot.



Rögton kezdetben egy nagy kőgolyó elől menekülünk. A szint végén lepottyanva, húzzuk balra a joy-t, különben az akna aljában lévő karókba pottyanunk. Szaladjunk tovább balra és ismét pottyanjunk le, de repülés közben most jobbra húzzuk a joy-t. Alul ugyanis most nem karó van, hanem egy goolu őrszem – mi szerencsésen megmenekülünk, a kőgolyó pedig szegény őrszem fején fog koppanni (gazdagabbak lettünk 50 ponttal). Menjünk tovább jobbra. A következő képernyőre lépve a program hangjelzéssel tudatja, hogy ha ezután elvesztjük egy életünket, akkor innen folytatódik a játék, nem kell elölről kezdenünk (ez kb 5-6 képernyőnként van így). Alant egy goolu mászkál ide-oda, tehát ugráljunk le a lépcsőkön és alkalmazzuk valamelyik anti-goolu eszközt (lőjük le vagy tegyünk le neki egy bombát és ugorjunk vissza a második lépcsőfokra). Ha a goolu exitált, akkor ballagjunk át a másik oldalra, ahol egy platformon egy érdekes tárgyat láthatunk: kicsit nehéz lenne elmondani, hogy néz ki – a lényeg az, hogy az ilyenek felvétele +500 pontot jelent számunkra. Vele egyvonalban a falon egy vízköpő is látható, ami nem vizet köp, hanem – ha meglát bennünket – nyilat; Ezért a bonus-cuccot úgy vegyük fel, hogy felugorva csak a sapkánk érje el. Vízköpőkkel még bőven találkozunk, de nem mindegyik fog köpködni. Másszunk le a létrán, ahol ismét egy goolu mászkál ide-oda. Tegyünk le egy bombát majd másszunk vissza egy kicsit a létrán. Miután a szeretetcsomag célba érkezett, mehetünk tovább lefelé. Az itteni goolu csak a kötélig jön, szóval menjünk le a létrán és a változatosság kedvéért lőjük le. A falon egy vízköpő van, ami nem veszélyes – mindaddig, amíg le nem mászunk előtte. Akkor ugyanis elkezdi köpni a nyilakat. Ugrani tehát nem tudunk – pottyanjunk, de húzzuk rögtön balra a joystick-et is különben Nyársonsült Rick lesz a menü a goolu étlapon. Pottyanjunk tovább balra és pont egy bonusra esünk. Innen is lepottyanhatunk, majd a platformra leérve ugorjunk úgy, hogy a nyársak felett átrepüljünk. Essünk tovább le, vegyük fel a bonust, lőjük le a goolut és menjünk tovább jobbra. Itt goolu-túltengés van: egyszerre hármat is látunk, de csak az lesz veszélyes ránk, amelyik pont elénk fog leesni. Ezt lőjük le, a többit nem fontos, ha a lent lévő bonust nem akarjuk felvenni. Ugráljunk át a másik oldalra, majd továbbhaladva a szembenlévő platformon megint egy goolu ötlik a szemünkbe, valamint egy lőszeresláda, amellyel 6-ra növelhetjük töltényeink számát. Lőjük le a goolu-t, de úgy, hogy a töltény a láda előtt érje el – különben a ládát fogja szétvinni és búcsút mondhatunk a muníciónak. Ha egy ládát felvettünk, akkor az a későbbiekben már nem fog az adott helyszínen megjelenni (akkor sem, ha közben egy életet elvesztettünk és visszakerültünk néhány képernyővel). A láda begyűjtése után pottyanjunk le (joystick balra!), majd haladjunk tovább balra. A szemben lévő platformon néha egy bonus jelenik meg (de el is tűnik rögtön) – ez átrázás: ha átugranánk érte, kapnánk egy nyilat a hasunkba. Pottyanjunk csak simán le. Itt egy szundikáló denevér állja az utunkat. Ha hozzáérünk, meghalunk, de egyébként használható jószág: rúgjunk bele egy jó nagyot (kár a lőszerért!), mire felriad és lefelé elrepül a képernyőről. Itt egy huncut goolu áll lesben (jelenlegi helyünkről nem láthajuk), aki az erre járó felfedezőt akarta keresztülszúrni. Rick-et várt – denevér jött. Az viszont őt fogja elfogyasztani. Ha meghalljuk a haláluvöltést, akkor szabad az út – rögtön pottyanjunk le, különben a denevér visszajön és elfogyaszt bennünket is (talán nem lakott jól a gooluval). Zuhanás közben húzzuk balra a joy-t: így nem a karóba, hanem egy bonusra esünk rá. Ugorjuk át a karót és menjünk tovább a létrán lefelé. Hopp! Elfogyott az út... De mire való a dinamit? Miután letettünk egy patront, menjünk át a másik oldalra és a detonáció után már kúszhatunk is tovább. A létrán lemászva két cseppkövet találunk. Ne érjünk hozzájuk, mert –1 élet, inkább tegyünk le először az első, majd bumm! után a második elé egy bombát. A romokon már átgyalogolhatunk – mehetünk tovább lefelé. Alul két goolu véd egy bonust (ha valaki fel akarja venni, az lője le vagy robbantsa fel előbb a goolukat), pottyanjunk le jobbra a létráról és menjünk tovább jobbra. Itt ugorjunk át a szemben látszó kőkockára, majd egy újabb ugrással a falétrákra, amin felmászva begyűjthetjük a szembenlévő kockán üldögélő bonust. Pottyanjunk le a bambuszplatformra, majd másszunk le a létrán. A joystickot nyomjuk folyamatosan lefelé, hogy főhősünk hasrafeküdjön, mert a köpködő szobor a falon azonnal tüzet nyit. Kússzunk el jobbra és pottyanjunk egy kicsit lejjebb. Nem kell sietni, mert mihelyt az előtte lévő lépcsőre lépünk egy vasrács zúdul le a mennyezetről. Várjuk meg míg teljesen felemelkedik, aztán baktassunk át alatta. Lepottyanva a sarokban egy szép dinamitosládát veszünk észre, meg egy ide-oda mászkáló goolut. Mivel úgyis most fogunk tankolni, pottyanjunk le és hagyjunk az útjában egy adag dinamitot – míg felrobban felvehetjük a ládát. Lejjebb két goolu is mászkál: várjuk meg míg a közelebbi a faltól távolodni kezd, pottyanjunk le és megfordulva lőjük le mind a kettőt. Alant egy cseppkő várja, hogy szétrobbantsuk (vízköpő nem veszélyes), menjünk tovább jobbra és... – ennyit mára a goolukból: játszani sokkal jobb, mint ezt olvasni. Egy tippet még adunk: két képernyővel odébb egy goolu vár minket egy platformon, aki követi a mozgásunkat. Őt könnyen lecsalhatjuk azzal, hogy annak a platformnak a vége alá állunk egy pillanatra (és rögtön le is teszünk egy bombát), amelyen mászkál – rögtön le is ugrik utánunk, pont az előbb letett bombára... A következő goolut – úgy tűnik – sehogyan sem lehet átrázni: akárhogy próbálkozunk, mindig a nyakunkba ugrik. A megoldás egyszerű: másszunk vissza az előbbi platformra és álljunk teljesen a szélére. A goolu lemászik ugyanoda, ahol az előbi mászkált, amelyet felrobbantottunk. Most már ő is ugyanígy fog járni... A feljebb következő goolut szintén le kell csalnunk a harmadik lépcsőfokra felugorva, majd onnan eggyel lejjebb lépve rögtön ugranunk is kell, fel a platformra.

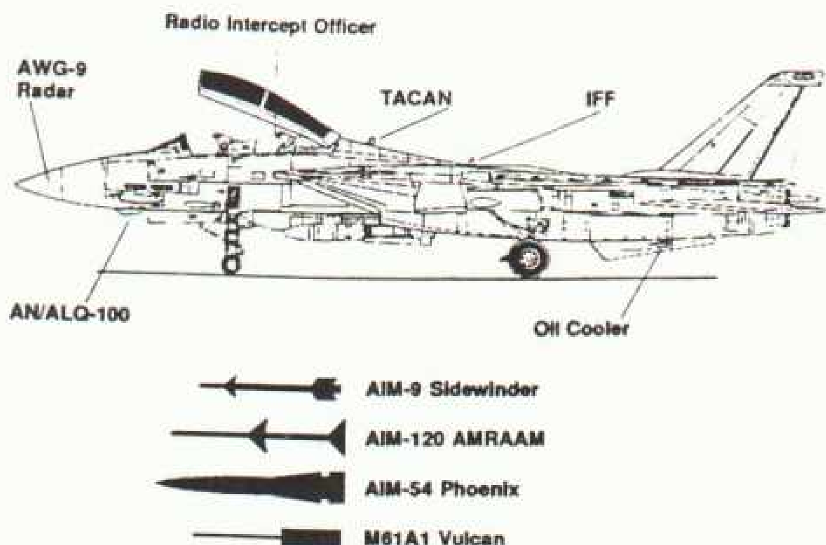
A játék logikája az elmondottakból talán világos – nem folytatjuk tovább, mert a poénok lelövése elvenné a játék lényegét. A bátor vállalkozó kedvű játékos ne lepődjön meg, ha a Goolu Tour végén nem a GAME OVER felirat jelenik meg – a 2. pálya következik: itt egy egyiptomi piramisban kell mászkálnunk, ahol derék egyiptomiak a felbecsülhetetlen értékű Ankhel gyémántot dugták el. A harmadik pálya színhelye a Schwarzenkopf kastély – itt egy titkos információt kell megszereznünk. A negyedik pályán egy kilőni kívánt rakéta körül fog az esemény bonyolódni...
A **RICK DANGEROUS** grafikáját ugyan nem lehet az egekig dicsérni, de a játék mindenért kárpótol (mi legalábbis jobban kedveljük azokat a játékokat, amelyek a JÁTÉKKAL akarják magukat eladni, nem pedig a **STRIDER**- vagy **OPERATION WOLF**-szerű stuffokhoz hasonlóan a szupergrafika a halálos unalmat takarja). Az Amiga-verzió grafikája akár már szegényesnek is nevezhető a többi Amiga-játékhoz képest, de a digitalizált hangeffektek (pisztolylövés, halálsikoly, stb.) nagyszerűek. Zene csak a címképernyőnél. Mindent összevetve: akár Amiga-, akár 64-tulajdonos vagy – egy nagy goolu vagy, ha ezt kihagyod!

F-14 Tomcat

Az **Activision** cég **TOMCAT** című játéka akár a játékismertetők között is helyett kaphatott volna, hiszen a meglehetősen újkeletű programok közé tartozik. Az F-14 "Tomcat" típusú vadászgép az amerikai Haditengerészet standard vadászgéptípusa, kategóriájának a legmodernebb tagjai közé tartozik (videoközelben lévők a **TOP GUN** c. filmben már láthatták akcióban — mozilátogatók eddig még kevésbé, mert talán mondanunk sem kell, hogy kiket lőnek halomra benne a Tomcat-ek...). A Tomcat-tel való repülést feldolgozó új szimulációban a Haditengerészet elit pilótáinak a szerepébe élhetjük bele magunkat.

A játéknak — a **STEALTH FIGHTER**-től eltérően — nincs gyári kazettás változata, lemezen négy oldalt vesz igénybe. Betöltéskor a címképernyő jelentkezik be, majd a "demo" következik: a légtérben egy Tomcat repked, alant pedig egy repülőgépanyahajó figyeli az eseményeket. Ezután a védelemhez van szerencsénk: helyes választás esetén a főmenü jelentkezik be.

Eddig a programnak két verziójához volt szerencsénk: az eredeti gyári változathoz, valamint — a két óra múlva elkészült — **ASTER**-féle töréshez. Ez utóbbiról a védelem — ASTER mester gonosz kacagása közben — lepotyogott (**Ej, be kár érte!** — **CoVboy**), de közkézen foroghat olyan törés is, ahól még akadályok gördülhetnek a játszani vágyó játékos elé — ezért az alábbiakban ismertetni fogjuk. Ez a védelem a **STEALTH FIGHTER**-ből, **GUNSHIP**-ből és társaikból már ismerős azonosítási eljárás: a képernyő felső részén megjelenik egy parkírozó Tomcat sziluettje és a gép valamelyik részét, valamelyik fegyverét vagy a kiszolgáló személyzet valamelyik tagját kell felismernünk, majd az alsó részen lévő felsorolásból a megfelelelő megnevezést kiválasztanunk (feltört verziónál — ha minden igaz — akkor mindig az elsőt kell választani):



Ha a földi (pontosabban az "anyahajói") személyzet valamelyik tagját kell felismernünk, akkor az azonosítás alapja az emberke által viselt mellény színe:

Barna: a vadászgép parancsnoka
(PLANE CAPTAIN)

Sárga: fedélzeti szolgálat embere
(FLIGHT DECK OFFICER)

Piros: fegyvermester **(WEAPONS)**

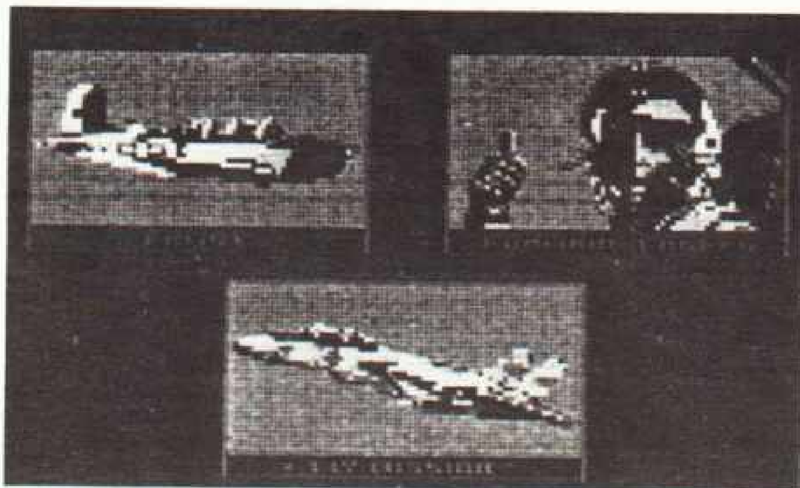
Fehér: a biztonsági szolgálat embere
(SAFETY OFFICER)

Zöld: a katapultlegénység tagja
(CATAPULT CREW)

Lila: üzemanyagtöltő **(REFUELER)**

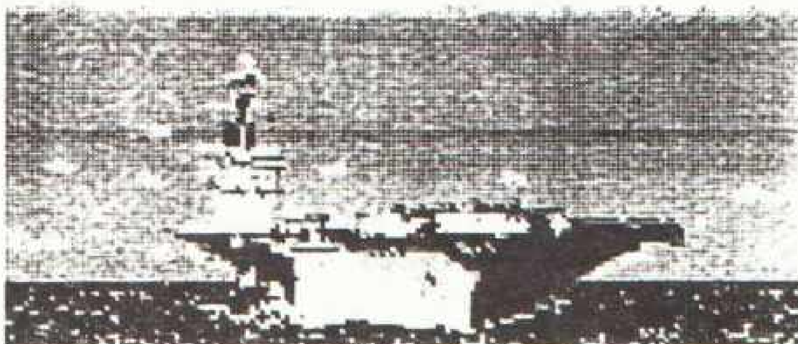
Helyes választás után jelentkezik be a játék "főmenüje", amelynek pontjait három ábra helyettesíti:

- az első (ENLIST) egy iskolagépet ábrázol, ezzel választhatjuk a tréning-opciót, amelyben gyakorolhatjuk a műszerek és berendezések használatát, a Tomcat irányítását, manőverezést, a harcot az ellenséggel stb. Megjegyzendő, hogy ha karriert akarunk csinálni (vagyis folyamatosan újabb és újabb bevetésekre repülve emelkedni a ranglétrán), akkor előbb ezt a pontot kell választanunk, majd csak akkor mehetünk "éles" bevetésre, ha az oktató elégedett velünk. Ha ilyet játszunk, akkor lehetőség van a játékállás kimentésére is. Karrier esetén a bevetések sikerességének függvényében egyre magasabb ragot, illetve mindenféle kitüntetéseket kaphatunk.
- a második ablak (**CONTINUE CARREER**) választásával egy kimentett játékállást tölthetünk be és folytathatjuk vele emelkedésünket a ranglétrán.
- az alsó ábra (**FLY MISSION**) választásával azonnal egy éles harci bevetésre fogunk repülni. Ha ezt az ikont választottuk, akkor azonban nincs lehetőség sem karrierre, sem a játékállás kimentésére. Természetesen nem kötelező a játék kezdetén gyakorolni rögtön repülhetünk bevetésre is.



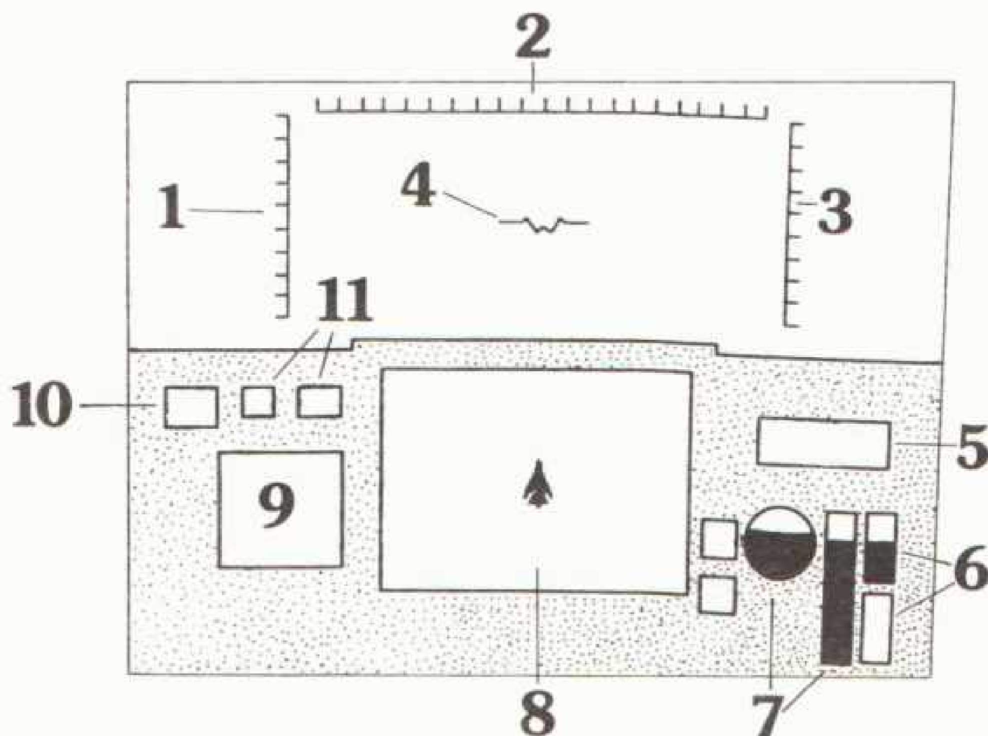
A játék kezeléséhez szükséges billentyűket az alábbiakban soroljuk fel. Az egyes berendezések használatához szükséges tudnivalók a műszerfal ismertetésénél találhatóak. Megjegyzendő, hogy a kiképzés (**ENLIST**) első részében csak a kormányzásra, tolóerőre és az automata leszállásra vonatkozó billentyűk üzemelnek:





'**1**': Tűzparancs kérése
'**2**': A leszállópálya adatainak a bekérése
'**3**': Az ellenséges gép keresése
'**4**': A két gép közötti távolság kérése
'**+**': Tolóerő fel
'**–**': Tolóerő vissza
'**£**': Utánégető (max. sebesség)
'**E**': Katapult
'**P**': Pause be/ki
'**F**': Szemét szórása (infravörös zavarás)
'**H**': a látótérben lévő kijelzés cseréje (harcban)
'**=**': Szembeállítja a gépet a leszállópályával
'**C=**': Térkép
'**C**': Szemét szórása (radar zavarás)
'**<**': kormánylap balra
'**>**': kormánylap jobbra
'**F1**': A PHOENIX rakétákat aktiválja
'**F3**': Az AMRAAM rakétákat aktiválja
'**F5**': A SIDEWINDER rakétákat aktiválja
'**F7**': A gépágyút aktiválja
'**SPACE**': A következő célpont kérése
'**RETURN**': Automata leszállás
'kurzor jobbra/balra': A radar hatótáv állítása
'kurzor fel/le': A radar kijelzés állítása

A joystick irányai valószínűleg egyértelműek, a 'tűz' gomb az éppen aktuális fegyverrel tüzel.



1. Sebességmérő műszer (mérföldben). Alatta található a pilótára ható nehézkedési erőt mutató műszer (G jelző). A túl nagy nehézkedés (akár pozitív, akár negatív) némi problémákat okozhat.

2. Iránytű. Talán mindenki látott már ilyet.

3. Magasságmérő (x100 láb).

4. Hajszálkereszt a Tomcat helyzetének megítéléséhez. A célkeresztek formája attól függ, hogy milyen fegyvert aktiváltunk: a rakétáknál ('**F1**'/'**F3**'/'**F5**') a célkereszt fehér négyzet keresési üzemmódban és fekete kör nyomkövetési üzemmódban (utóbbi esetben van esélyünk a találatra); a gépágyú ('**F7**') célkeresztje szintén kör, de négy oldalán egy-egy vonal is látható. A rakétákkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy mindegyik automatikusan a célra vezeti magát, ha a célkereszt már kör alakú, de a PHOENIX önirányítórendszere csak a nagy-, az AMRAAM a közepes- a SIDEWINDER pedig a kis távolságban lévő célpont ellen használható.

5. Ez az ablak mutatja, hogy a Tomcat négy fegyverzettípusa közül melyik aktív, azaz éppen melyik használata lehetséges. Mint már említettük a háromféle rakétatípus a kis-, közepes- és nagy távolságban lévő ellenfelek ellen használható: a PHOENIX a 30 mérföldnél távolabb, az AMRAAM a 10-30 mérföld között és a SIDEWINDER a 15 mérföldön belül lévő célpontok ellen szolgál. Az ágyú használatát talán nem kell magyarázni...

6. Az emelkedés (felső) illetve süllyedés (alsó) nagyságát jelző két műszer.

7. Az előbbi két műszer mellett lévő oszlop a rendelkezésre álló üzemanyag mennyiségét jelzi, a kör alakú kijelző pedig a műhorizont, amelyről a Tomcat felszínhez viszonyított helyzetét olvashatjuk le.

8. Radarképernyő. Háromféle üzemmódban képes üzemelni:

– keresés (**SRCH**) üzemmódban mind a földi, mind a légi célpontokat jelzi ("célpont" a saját leszállópályánk is). A radar közepén látható a Tomcat sziluettje, az ellenséges repülőgépeket szintén sziluettek jelzik (az aktuális célpontként szolgáló gép négy sarkán kis pontok találhatóak). A kilőtt rakétákat pontok jelzik, a repülőteret nagy téglalap, az anyahajót pedig egy kisebb ellipszis. A radar hatótávolsága ebben az üzemmódban 6/12/25/50/100 mérföld értékek között állítható.
– a rakétairányító (**LOCK**) üzemmód elsődlegesen a nagy hatótávolságban (láthatáron túl) lévő célpontok ellen használható PHOENIX rakéták lehetséges célpontjainak vizsgálatára szolgál. A PHOENIX rakéták irányítórendszere egyszerre hat célpontot tud követni. A bal oldalon lévő skála mutatja az egyes gépek távolságát, míg a befogott (tehát már lelőhető célpontot külön jelzi a gép. Ne zavarjon meg senkit az üzemmód elnevezése: a befogott célpontra minden rakéta automatikusan rárepül, nem szükséges hozzá a radarirányítás!
– a harci radar (**LNCH**) a közvetlen, látótávolságban lévő ellenfelek elleni harcban használható.

9. Célradar. Hasonlít az előbbi radar LNCH funkciójához, csak nagy távolságra értelmezve. Az ellenséges gépek Tomcat-hez viszonyított mozgását jelzi. Ez a rendszer egyszerre csak egy gépet tud követni – mindig azt, amelyik az aktuális elsődleges célpont (tehát az előbbi radaron négy kis ponttal lesz majd látható). Az ablak bal oldalán lévő skáláról olvasható le, hogy a célpont a Tomcat-hez viszonyítva magasabban vagy alacsonyabban van-e.

10. Itt látható a radarképernyő három kijelzési módja közül az éppen aktuális.

11. A bal oldali ablakban látható, hogy a ránk kilőtt rakéta infravörös vagy radarirányítású. Ennek megfelelelően kell szemetet szórnunk az 'F' vagy a '**C**' billentyűkkel – az egyik csillogó, forró hulladékot szór, ami az infravörös rakétákat zavarja, a másik pedig fémet, ami a radarirányítású rakétákat bolondítja meg. A jobb oldali ablak mutatja, hogy éppen milyen zavarás van életben: **IRJ** (infravörös) vagy **ECM** (radar). A rakétákat zavaró szemétből csak véges készlet áll rendelkezésre, a jelenlegi mennyiséget a radar jobb alsó sarka mellett lévő két ablak mutatja (a felső a radar-, az alsó az infravörös rakéták elleni adag).

Ha karriert akarunk játszani, akkor a főmenüből válasszuk az **ENLIST** opciót. Némi szöveg válik láthatóvá a Haditengerészet kiképzési programjáról és a gép kéri a játékos nevét. Ezután a kiképzőtáborba kerülünk zászlósi (ENSIGN) rendfokozattal. Az első repülés még nem Tomcat-tal, hanem egy iskolagéppel történik – a feladatok végrehajtását segíti a képernyő bal oldalán lévő ábra is, ami a kellő irányt mutatja. Először utasításokat kapunk bizonyos irányban vagy bizonyos magasságban történő repülésre (a leszállásnál segít a '**RETURN**'-nel aktiválható automata leszálló berendezés, de leszállhatunk enélkül is). A második repülésnél négy alapvető manővert (kis Yo-Yo, Break, Spiral, Split-S) kell megtanulnunk. Ezeket a manővereket az oktatás befejezése után 'tűz' gomb megnyomásával újra megpróbálhatjuk – továbblépéshez a joysticket jobbra kell mozgatnunk. A harmadik lecke a harci manőverek (Immelmann, nagy Yo-Yo, Barrel, Scissors) elsajátítása. A leszállás után ismét feljebb léphetünk, de – ha elégedetlenek vagyunk a minősítéssel – újra megpróbálhatjuk a leckét. Ezután egy másik bázisra kerülünk, ahol az egyik oktatóval kell harcolnunk (ez még nem élesbe megy, de képességeinket itt is vizsgálják). Ha jól vizsgázunk, megkapjuk az alhadnagyi kinevezésünket. Az oktatók jó szokása szerint itt is beceneveket kapunk: ha jók voltunk Tőr (STILETTO) vagy Rókakopó (FOXHOUND) – ha kevésbé, akkor Hörcsög (LEMMING), Holdkóros (FLOUNDER) vagy Tyúkszem (TWINKLETOES) kitüntető megnevezésekkel illetnek bennünket. A kiképzés utolsó szakasza ismét egy új bázison történik. Itt már lehetőség van a játékállás mentésére is: megjelenik egy menü, ahonnan megnézhetjük a jelenlegi állást, egy kimentett állást, kimenthetjük az állást, visszaléphetünk a főmenübe és adatlemezt formázhatunk. Itt is légiharcot gyakorolunk.
Szolgálatba a Nimitz anyahajóra kerülünk, ahol Hawk tengernagy különféle harci bevetésekre küldözget bennünket. Az eligazításokat most nem írjuk le, de – akár egy szótár segítségével – nem árt, ha mindenki lefordítja magának. Harcba bocsájtkoznunk csak akkor kell, ha háború tört ki vagy a Nimitz anyahajót közvetlen támadás fenyegeti (erre szolgál a 'tűzparancs kérése' billentyű is), egyébként esetleg Hadbíróság elé állítanak bennünket nemzetközi konfliktus kirobbantásáért. A küldetések az alábbi módokon fejeződhetnek be:

- Lelőnek bennünket: nincs kommentár – GAME OVER. Lehet újratölteni az utolsó állást.
- Katapultálunk: Lehet reménykedni, hogy a Nimitz mentőhelikopterei fognak bennünket megtalálni. Ez esetben ismét Hadbíróság elé állunk: ha ott bebizonyosodik, hogy indokolt volt a katapultálás, akkor folytathatjuk a szolgálatot. Esetleg fogságba ejthet bennünket az ellenfél is, ahonnan majd valószínűleg ki fognak bennünket váltani.
- Elhibázzuk a célpontot, de épségben visszatérünk: Hawk admirális barátságosan érdeklődik, hogy mi a jóistent műveltünk és esetleg elveszi tőlünk a szárnyainkat (azaz kirúgat bennünket a Légierőtől).
- Sikeresen térünk vissza a bevetésről: Happy end, mindenki boldog és szereti egymást, Hawk admirális pedig előléptetésre vagy kitüntetésre terjeszt fel bennünket. Lehet állást menteni, aztán folytatni tovább...

Egyéb marhaságok is történhetnek velünk (R&R, valamiféle szabadságolás, továbbképző tanfolyam, Top Gun-iskola, Top Gun-kiképzővé válás, kiöregedés és visszavonulás, stb.). Nem maradt más hátra, mint az elérhető rangok (egy bizonyos kor vagy besorolás elérése után) és a kitüntetések (sikeres bevetések esetén) felsorolása:

ENSIGN: zászlós, a kiképzés alatt
LIEUTNANT JG.: alhadnagy, a szárnyak megkapásától
LIEUTNANT: hadnagy
LIEUTNANT COMMANDER: főhadnagy
COMMANDER: parancsnok
CAPTAIN: százados

PURPLE HEART: "Bíbor Szív".
COMMENDATION MEDAL: "Dicsőség Emlékérem"
AIR MEDAL: "Légi Érdemérem"
NAVY AND MARINE CORPS MEDAL: "A Haditengerészet és a Tengerészgyalogság Érme"
DISTINGUISHED FLYING CROSS: "Nagy Repülőkereszt"
SILVER STAR: "Ezüst Csillag", sebesülésért vagy különleges hősiességért osztják
DISTINGUISHED SERVICE MEDAL: "Nagy Szolgálati Emlékérem"
NAVY CROSS: "A Haditengerészet Keresztje"
CONGRESSIONAL MEDAL OF HONOUR: "Kongresszusi Dicsőség Emlékérem", az USA legmagasabb katonai kitüntetése.

Gunship



APACHE AH-64 – vagy becenevén (a felszereléséhez tartozó rettenetes mennyiségű fegyver miatt) csak egyszerűen: **GUNSHIP**. Az igazi: az USA hadseregének félelmetes erődemonstrációja – a szimulátor: a **Microprose** cég hírnevének kiváló öregbítője, egy nagyszerű szimuláció. A kiváló jelzőt már csak azért is megérdemli, mert a helikopterral történő repülés szimulálása – megítélésünk szerint – lényegesen nagyobb erőpróba a program kivitelezőjének, mint mondjuk egy autó- vagy repülőgépszimulátornál – és ez a **GUNSHIP**-ben nagyszerűen sikerült. (**Miért, ültél már helikopteren?! – CoVboy**) Nemrég egy újságban azt olvastuk, hogy ez egyike minden idők legsikeresebb játékprogramjainak: "platinalemezt" kapott, mivel szerte a világon már több mint 500.000 (félmillió!) példányt adtak el a C-64, IBM PC és ATARI ST-verziókból (ez nem **Microprose**-reklám volt – szóval talán igaz is lehet...). Nemrég megjelent az Amiga-verzió is, ami kiváló lehetőséget nyújt nekünk ahhoz, hogy most egy kalap alatt foglalkozzunk mind a C-64, mind az Amiga verzióval. A két program ugyanis különösebben nem tér el egymástól, csak az Amigán a gép lehetőségeihez igazították a grafikát és a hangokat (valamint kissé változott a műszerfal kiosztása). Bevezetőnek ennyit – ugorjunk fejest tehát a programba.

A bejelentkezés után először az újabb keletű szimulátoroknál (**STEALTH FIGHTER**, **TOMCAT**, **STEEL THUNDER**, stb.) már-már mániává fajuló azonosítási eljárás köszönt ránk, amelyben a képernyő felső részén látható sziluettet kell felismerni. Ez a kézikonyvek szerint általában azért van a játékban, hogy az ellenségeket meg tudjuk különböztetni a szövetségesektől – a mi véleményünk pedig az, hogy ez egyfajta védelmi célokat szolgál a programokon (a kézikönyvben ugyanis benne vannak a kérdezett sziluettek), valamint lehetőség a kézikönyv szerzőinek arra, hogy 30-40 oldalnyi olyan információt zúdítsanak a gyanútlan software-vásárlóra (egyes fegyverek méretei, rendszerbe állítás éve, hajtóműtípus, stb.), ami esetleg érdekelhet egy katonai szakembert, de semmiképpen sem egy egyszerű játszani vágyót. Na mindegy – a lényeg az, hogy a Magyarországra érkező programokról ezeket a marhaságokat dolgos kezű crackerek szépen letakarítják (vagy mindig csak az elsőt kell választani) – akiknek mégis működő azonosítás lenne a **GUNSHIP**-másolatukon, azoktól elnézést kérünk: helyhiány miatt nem tudjuk a sziluetteket közölni.

A következő képernyőn láthatóak a következő bevetésre vonatkozó beállítások:

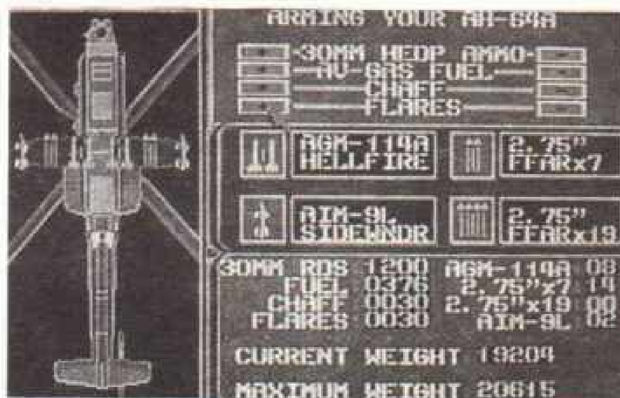
- az aktuális pilóta neve és az általa eddig elért pontszám (**CURRENT PILOT**). A **PILOT** ikont választva és új nevet megadva (**NEW PILOT**) új karriert kezdhetünk, a jelenlegi állás kimenthető (**SAVE**), illetve egy kimentett állás betölthető (**RELOAD**). Figyelem, egy lemezen csak egy állás lehet, a következő mentés felül fogja írni az esetlegesen a lemezen lévőt.
- a bevetés helyszíne (**CURRENT DUTY ASSIGNMENT**). 5 harcterület között választhatunk (USA, Délkelet-Ázsia, Közép-Amerika, Nyugat-Európa vagy Közel-Kelet), mindegyik más térképpel és célokkal.
- a repülés stílusa (**CURRENT STYLE OF FLYING**). Három lehetőség közül választhatunk, ami a nehézségi fokozatra van hatással.
- a bevetés mennyire hasonlítson a valóságoshoz (**CURRENT REALITY LEVELS**). Valóságos repülési hatások (**FLYING YOUR HELICOPTER**), lezuhanhat-e a helikopter (**LANDING YOUR HELICOPTER**), változó időjárás (**WEATHER EFFECTS**). Az EASY pontokat választva mindig a könnyű verziót kapjuk. Ebben a menüben még van egy további pont is, amellyel az ellenség felszereltségét határozhatjuk meg (**ENEMY QUALITY**): természetesen az **1ST LINE** a legjobb felszerelés, a **3RD LINE** esetén a legnagyobb veszélyt az ellenséges parittyavetők jelentik...

A beállított paraméterekből a gép az alsó sorban summázza, hogy a bevetés mennyire lesz kockázatos (**CURRENT LEVEL OF RISK VERY LOW/LOW/AVERAGE/HIGH**). Ha valamelyik beállítás nem megfelelő, a képernyő felső sorában a megfelelő ikon választásával átállítható: egy újabb képernyő fog megjelenni, amelyeken a beállítások valószínűleg egyértelműek lesznek. Ez alól csak a pilótalista utolsó oszlopa kivétel, ahol néha mindenféle ákom-bákomok láthatóak: ezek a pilóta által gyűjtött érdemrendek illetve egyéb dolgok rövidítései, amelyekből az alábbiak értelmét sikerült kihámoznunk (**KIA**: Killed in Action – megölték bevetésen; **MIA**: Missed in Action – eltűnt a bevetésen; **PH**: Purple Heart – Bíbor Szív; **SS**: Silver Star – Ezüstcsillag; **AM**: Air Medal – Repülős Kereszt; **CMOH**: Kongresszusi Dicsőség Érdemérem). A többit mindenki kiderítheti magának... A **CONTINUE** ikont választva a következő képernyőre kerülünk.

Itt a következő bevetéshez szolgáló eligazítás látható, amelyben több fontos információ is helyet kapott. Első helyen említendő a **PASSWORD** után álló szó. Ez a saját egységeinknek aznapra kiadott jelszó, amelyre egy másik szóval kell válaszolnunk (ezt sajnos az eligazításon elfelejtik közölni velünk – talán arra gondoltak, hogy mindenkinek a gyári verzió van a birtokában, ahol a kézikönyvben fel vannak sorolva a megfelelő válaszok...). Ha egy saját bázisunkhoz közeledve a rádióüzenetben megkapjuk a jelszót és egyáltalán nem vagy hibás jelszót felelünk rá, akkor ellenségnek néznek bennünket és tüzet nyitnak ránk (a megfelelő válaszok a leírás végén). A második fontos információt az **OBJECTIVE** után álló információ tartalmazza: itt találhatjuk meg, hogy a bevetés elsődleges és másodlagos célpontja milyen egység és milyen koordinátákon helyezkedik el. Az említett dolgokat nem árt feljegyezni egy papírra! Lejjebb látható, hogy a bevetés nappal vagy éjszaka fog zajlani. Ismét egy menühöz lesz szerencsénk, amelyben az alábbi pontokat találjuk (ha az USA-ban való repülést, vagyis a gyakorló fokozatot választottuk az utolsó két pont elmarad):

- **SEE MAP**: megmutatja a bevetés térképét, amelyen fehér jelek jelzik a saját és lila az ellenséges erőket. Az eligazításon kapott koordináták közül az első kettő az X-, a második kettő az Y-koordináta (a bal alsó sarok tehát 01-01).
- **SEE INTEL**: a felderítés jelentése az ellenségről (fegyverek és egyebek).
- **SICK CALL**: nem tetszik ez a bevetés és ki akarunk lépni belőle.

A **CONTINUE**-val továbbléphetünk, mire a gép érdeklődik, hogy sikerült-e mindent alaposan megjegyeznünk. Igenlő válasz esetén a fegyverzet képernyője jelenik meg.



A standard felszereléshez tartozik a 30mm-es gépágyú (1200 lőszer), az üzemanyag, valamint az infravörös- és radarirányítású rakétákat zavaró szemét (mindkettőből 30-30 db van alapállapotban). Ezek az értékek a felső részen lévő feliratok melletti + és – jelek választásával csökkenthetők/növelhetők. A felsoroltakon kívül még különböző rakétákat vihetünk magunkkal (a megfelelő fegyver kiválasztása után rá kell tennünk a helikopter valamelyik segédszárnyára – ilyenkor a helikopter kiegyensúlyozottsága érdekében a párja megjelenik a másik oldalon lévő szárnyon is):

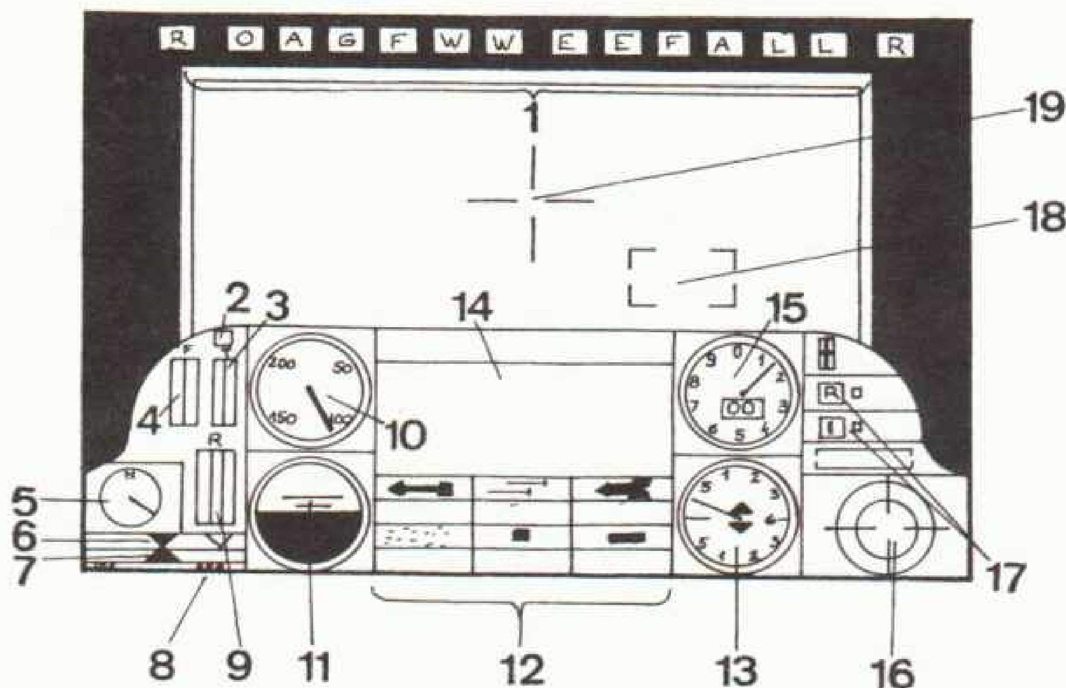
AGM-114A HELLFIRE: automata vezérlésű levegő-föld rakéta, páncélozott földi célpontok vagy betonépületek ellen.

AIM-9L SIDEWINDER: automata vezérlésű levegő-levegő rakéta – nyilvánvalóan a légi célpontok ellen.

2.75" FFAR: ez 7 db-os és 19 db-os kiszerelésben is felrakható. Míg az előbbi kettő automatikus vezérlésű (a befogott célpontra kilövés után rávezeti magát), ez célzott levegő-föld rakéta, tehát oda megy ahova a célkereszt mutat.

Ezalatt a jelenlegi felszerelés listája látható, a már fenn lévő mennyiségekkel. Lejjebb **CURRENT WEIGHT** felirat mutatja a felszálló súlyt a jelenlegi cuccokkal, alatta pedig a maximális felszálló súly (**MAXIMUM WEIGHT**) látható. A felszerelés összeállítása mindenkinek saját tetszése szerint történik, de legyünk figyelemmel azért arra is, hogy a bevetésnek mik a célpontjai (lehetőleg ne csak SIDEWINDER-t vigyünk, ha a földi csapatokat kell megsemmisíteni...).

Az alsó sorban három ikon látható: a **SICK CALL**-lal még innen is kiléphetünk a küldetésből, a **CLEAR** leszed mindent a helikopterről, a **CONTINUE**-val – a lemez megfordítása után – a pilótafülkébe kerülünk, ahol az alábbi műszereket láthatjuk (a rajz a C-64 verzió műszerfalát mutatja, de az Amiga-tulajdonosok is nyugodtan eltalálnak rajta, mert csak nagyon kis mértékben különbözik attól):



1. Itt egy csomó betű látható, amelyek egyes berendezések megrongálódását vagy megsemmisülését jelzik. A betűk jelentése sorban a következő (a következmény valószínűleg kitalálható): **R**: főrotor; **O**: a gépágyú célzóműszere; **A**: az első monitor kamerája; **G**: gépágyú; **F**: első üzemanyagtartály; mind a két **W**: a jobb és bal segédszárnyakon lévő fegyverek; a két **E**: jobb és bal oldalon lévő motorok (egy motorral is lehet repülni!); **A**: hátsó üzemanyagtartály; a két **L**: a CHAFF és a FLARES szóróberendezés; **R**: a hátsó rotor. A **bal** oldali **'SHIFT'**-tel (berendezések) és a 'C=' (fegyverek) billentyűvel behívható státuszképernyőkről meg is nézhetjük a megrongálódott dolgokat: a felsorolásnál lámpák jelzik az adott dolog állapotát (zöld: minden oké; sárga: megrongálódott, még üzemel, de össze-vissza; piros: hát ennek itt vége).

2. A főrotor visszajelzője.

3. A bal és a jobb oldali hajtómű teljesítményének kijelzője

4. Az üzemanyagszint kijelzője.

5. Iránytű (számokkal vagy műszerrel).

6. Haladási irányunk visszajelzője.

7. A cél tőlünk számított iránya (ha az előbbi műszerrel egy ponton áll, akkor pontosan a cél felé repülünk).

8. Ugyancsak a célt jelzi – ennyi fokos fordulásra van szükség, hogy felé haladjunk.

9. A jobb és baloldali hajtóművek, valamint a rotor fordulatszáma.

10. Vízszintes sebesség (mérföldben).

11. Műhorizont a helikopter helyzetének megállapításához.

12. A fegyverek kijelzője, a képek alatt a rendelkezésre álló mennyiség. Balról jobbra haladva: SIDEWINDER, FFAR, HELLFIRE, CHAFF, ágyú, FLARE.

13. A függőleges sebesség, azaz az emelkedés kijelzője.

14. Konzol. 3 módon működik: **nyomkövetési** üzemmódban a komputer által követett célpontot mutatja, **térkép** módban a terület térképét, amely felett repülünk és végül **rádió** üzemmódban a vett rádióüzeneteket olvashatjuk itt el. A konzol felett egy kijelző található, amelyen **RADIO MSG** felirat jelenik meg, ha rádióüzenet érkezik (olvassuk el a konzolon!) és **TARGET** felirat, ha célpontot lehet befogni (ekkor a jobb oldali '**SHIFT**'-tel tápláljuk be a komputerbe – ha az befogta, ebben a sorban megjelenik a befogott cél neve is).

15. A magasság kijelzője.

16. Harci radar.

17. Infravörös (I) vagy radarirányítású rakéták közeledését jelző műszerek (felettük a kijelző, hogy bekapcsoltuk-e a zavarást ellenük).

18. A komputer által követett célpont kijelzése.

19. Célkereszt.

A játék kezeléséhez szükséges billentyűk:

A játékot PORT2-be dugott joystick-kal irányíthatjuk: az egyes irányok a helikopter törzsét döntik az adott irányba, a 'tűz' gomb az aktuális fegyverrel tüzel. Nem véletlenül mondtuk, hogy a helikopter **törzse** dől az adott irányba és nem a helikopter fordul arra: mivel alapvetően a két rotor szolgál a mozgatásra, a helikopter törzsének pozíciója és a bekapcsolt rotorok határozzák meg, hogy a gép merre halad. Teljesen vízszintes pozícióban csak függőlegesen tudunk emelkedni (ha a főrotor megy) vagy – kis sebességnél – valamelyik irányban fordulni (ha a hátsó rotor megy). A vízszintes előrehaladáshoz a gép orrát – egy bizonyos, a főrotor fordulatszámától függő – szögben a föld felé kell dönteni (a szükségesnél nagyobb döntés magasságveszteséget is okoz – figyeljük mindig a műszereket!). Ugyanígy a helikopter hátrafele is repülhet, ha a gép orrát felemeljük – bizonyos fordulatszámmal és szöggel pedig akár helyben is lebeghetünk. A programnak ez a manőverezés része kiválóan sikerült, a biztonságos repülés elsajátítása kellemes szórakozás. A programot az alábbi billentyűkkel kezelhetjük:

A gép irányítása:

'**1**': bal oldali hajtómű be/ki
'**2**': jobb oldali hajtómű be/ki
'**3**': főrotor be/ki
'**⇒**': a hátsó rotort jobbra forgatja
'**⇓**': a hátsó rotort balra forgatja
'**F1**': nagy sebességnövelés
'**F3**': kis sebességnövelés
'**F5**': kis sebességcsökkentés
'**F7**': nagy sebességcsökkentés
'**RETURN**': a hátsó rotor kikapcsolása

Fegyverek:

'**4**': A SIDEWINDER rakétákat aktiválja
'**5**': A FFAR rakétákat aktiválja
'**6**': A HELLFIRE rakétákat aktiválja
'**7**': A gépágyút aktiválja
'**9**': CHAFF szórása (radarirányítású rakéta ellen)
'**0**': Radarirányítású rakéta zavarása
'**–**': FLARES szórása (infravörös irányítású rakéta ellen)
'**+**': Infravörös irányítású rakéta zavarása
'**RESTORE**': az aktuális fegyver eldobása

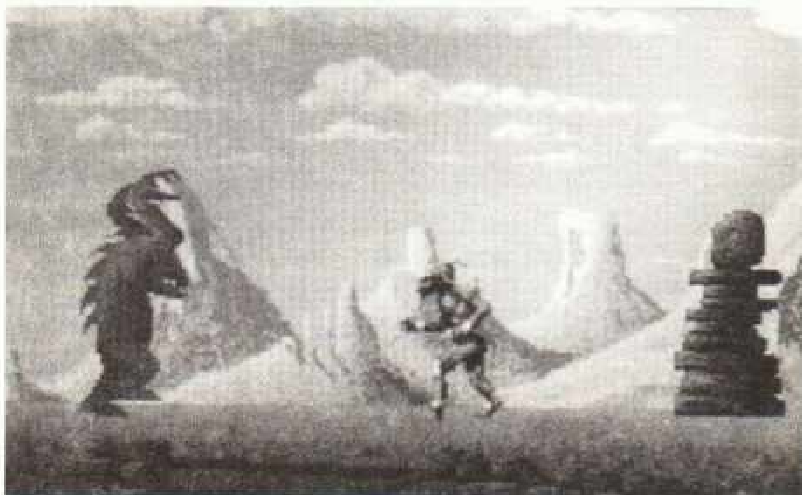
Egyéb billentyűk:

'**Z**': Térkép
'**C=**': A fegyverek képernyője
'**£**': Pillantás balra
'**CLR**': Pillantás előre
'**DEL**': Pillantás jobbra
'**SHIFT**': Rongálódás státuszképernyő (bal '**SHIFT**'!)
'**SHIFT**': Célpont betáplálása a komputerbe (jobb '**SHIFT**'!)
'**SPACE**': A konzol kijelzési módjának váltása.
'**RUN/STOP**': Pause
'**RUN/STOP**' – '**RESTORE**': Hehe...

Sajnos ez a leírás készült el legutoljára ehhez a számhoz – így a részére fenntartott 3 oldalnyi keret gátat szab a folytatásnak. Mivel még bőven van mit írni a programról, ígérjük, hogy valamelyik CoV-ban még egy kicsit visszatérünk rá. Addig is valószínűleg jól fognak jönni a rádióüzenetek jelszavára adandó válaszok:

ACCENT – TRAMPOLINE	BILLBOARD – KICKBACK	CROMAGNON – MELODRAMA	DAKOTA – ONSTAGE
ELECTRA – VERTICAL	FOOTHOLD – INSOLENT	GRENADER – NOCTURNE	HEDGEHOG – LOCKSMITH
IVORY – WILLOW	KNOCKOUT – PUREBRED	LOZENGE – ROMANTIC	MAZURKA – YELLOW
NEBULA – QUAKER	OVATION – UPSTAGE	PENTHOUSE – SYMPHONY	QUARTZ – ZEBRA

(SHADOW OF THE) BEAST • Psygnosis



Ha már az egész család és a szomszédok kényelmesen elhelyezkedtek a televízió vagy a monitor előtt, valamint mindenkinek a keze ügyében van valami ropogtatni való (sósmogyoró, sajtos ostya vagy valami efféle), akkor az áhítatos csend közepette áramot lehet adni az Amigának és be lehet tenni a **BEAST** első lemezét. Már kezdődhet is a házi mozielőadás (mert ez az lesz!). Megszólal a muzsika... A **Psygnosis** emblémája jelentkezik be, majd a kivitelező cég kapott egy képernyőt. Ez lassan átmosódik a címképernyőbe: egy **BEAST** feliratba, a háttérben valószínűleg az e nevet viselő kedves élőlénnyel. Később egy hangulatos tájkép köszönt be* néhány szörnnyel. A demoképernyő már egy kis ízelítőt ad abból, hogy mire számíthatunk a játékban – a 'tűz' gomb megnyomása után megjelenő képen azt is megszámolhatjuk, hogy hány árnyalatát tudja a rózsaszínnek az Amiga... Szóval így kezdődik a **BEAST**. A kerettörténetet mindenki kitalálhatja magának a szokásos egy-jó-bácsi-sok-rossz-ellen-de-főleg-a-legrosszabb-ellen típusú sablon alapján, a lényeg, hogy a játékban egy – meghatározhatatlan fajhoz tartozó – harcost alakítunk, akinek szokás szerint magával a Gonosszal gyűlt meg a baja. 12 energiaegységgel indulunk küldetésünkre, melynek során találkozhatunk egy átlagon felüli fantáziával rendelkező, sci-fi vagy horror műfajban alkotó író összes megelevenedett rémálmával. Ellenük főleg átugrálásukkal vagy leguggolással, esetleg öklünkkel és lábunkkal védekezhetünk. Természetesen a velük való bármilyen érintkezés csökkenti az energiánkat (a bal felső sarokban látható), de energiára szert tehetünk a későbbiekben is: az első pályán a starthelytől jobbra haladva a kút után, a hármas csoportokban lévő kőszobrokat szétverve (egy szikla van a tetejükön – ha minden igaz, a kép jobb oldalán is látható egy) a piros flaskó felvételével +2 energiaegységhez juthatunk. Hasonló hatást kiváltó energiaegységek találhatóak a vár felső két szintjén, a ládák szétverése után előkerülő korsókban (egyesek +4 energiaegységet jelentenek), valamint a 2. pályán a zöld halmokban és a 3-on a sírokban. A fából nyíló bejárat legalsó szintjén (balra) egy lombik található, amelynek felvételével maximumra növelhető az energia. Mivel a program úgy lett elkészítve, hogy a legtöbb helyszín zsákutca, ha nincs nálunk valamilyen tárgy, néha az '**ESC**' billentyűhöz (öngyilkosság) kell folyamodnunk. A tréner mód is csak annyiban segít, hogy az ellenfelek nem fogyasztják az energiánkat – visszafelé vezető létrákat sajnos nem növesztenek, valamint a nagyobb szörnyek is nyugodtan megölhetnek (ugyanez az effektus, ha a fában mászkálva a semmibe ugrunk – ez általában egy csapdában végződik). Néhány tippel szolgálunk tehát a játékhoz:

Az 1. pálya három leágazást tartalmaz, amelyeket nagy villogó nyilak és egy IN felirat jelez. Ezek közül az első a starthelytől jobbra lévő kút. Ebbe belépve a program közli, hogy a vaslépcsők elég szilárdnak látszanak, szóval megkezdjük utunkat lefelé az egyre hűvösebb levegőben. A létra egyre lejjebb vezet – míg egyszercsak egy ajtó elé érkezünk. Ez természetesen zárva van, de nem ez a probléma: a létráról ugyanis nem tudunk lelépni. Mászhatunk vissza. Amikor visszaérünk a kút szájához, a program közli, hogy esetleg egy kulcs segíthetne rajtunk. (**Ezt persze nem tudta volna akkor mondani, mielőtt elindultunk lefelé... – CoVboy**) Segíteni is fog – de nem innen.

A második leágazás a jobbra (jó messze!) található várkapu. Ha ezen belépünk, akkor megtudjuk, hogy az öreg tölgyfaajtó mögött sötét folyosók vezetnek mindenfelé. Tényleg elég sötétek, mert egy árva kukkot sem látni (esetleg maximumra állítva a fényerőt, valami dereng-het – de a létrákat így is elég nehéz megtalálni). A program egyébként negédes mosollyal érdeklődik is az ajtóban: "Esetleg egy fáklyát keresel?" Túl sokáig egyébként nem kell keresni: ha továbbmegyünk néhány lépést, meg is találtuk volna a várfalon. Ha ezzel jövünk be, világosság fogad. Menjünk fel az ajtó mellett lévő létrán és haladjunk jobbra (másfelé nem lehet), amíg nem találunk egy lefelé vezető létrát. Azon le, majd megint jobbra a következő létráig. Másszunk fel rajta, majd potyogjunk le balra és menjünk, ameddig csak lehet. Az ott talált létrán másszunk fel és menjünk jobbra. A szint végében egy franciakulcsot találunk. Talán még jó lesz valamire... Menjünk át a szint másik végébe és a létrán másszunk le, majd jobbra egészen addig, míg le nem pottyanunk. A bejárat melletti létrától balra vagyunk, most menjünk tovább balra. A szint végében található létrán másszunk le, majd keressük meg a következő lefelé vezető létrát. Miután lemásztunk, menjünk jobbra. Egy villanyzár zárja el az utat, előtte a kapcsolótáblájával (mögötte meg a zsákutcából kivezető létra). Csak nem ide kell a franciakulcs?! Dehogynem – csak most még nem működik. Ballagjunk át a szint másik végébe és ott a ládában egy lézerfegyverre lelünk. Olé! Ezután főhősünk nem bokszol, hanem gyorstüzelő fegyverével intézi el az erre járó szörnyeket. Ha most visszamegyünk a kapcsolótáblához, a 'tűz' gomb megnyomására főhősünk szépen megszereli: ki is sül a biztosítékja. Volt zár, nincs zár. Másszunk fel a létrán, majd balra lepottyanva a másikon. Most ismét a bejárat szintjén vagyunk – menjünk jobbra. Egy létra vezet lefelé. Menjünk le, majd a balra lévő másikon ismét. Felemelő találkozás: a Háromfejű Sárkány. Köpköd – köpködjünk vissza neki a lézerrel. Egy idő után megunja és szétrobban. Mögötte egy rakétahajtóművet és a hozzá járó sisakot találjuk... meg a második pályát. Ezen csak egyenesen előre kell haladni, míg a képernyőt egy nagyon nagy és ronda valami zárja el. A két fejét kell szétlőnünk, mire szerteoszlik. Mögötte pedig ott látható az út folytatása: egy ajtó. Menjünk át rajta. Zárva. Talán valamit elfelejtettünk magunkkal hozni?!

A megoldás kulcsának tehát a harmadik lehetséges leágazásban, a fában kell lennie. Ez a starthelytől balra található – ne nagyon menjünk tovább rajta, mert hirtelen elnyel bennünket a föld! Menjünk le az első létrán (mehetünk tovább is, de egy idő után egész biztosan kellemetlenség fog érni bennünket...) Most menjünk először balra és le, aztán jobbra és le, aztán megint balra és le, tovább balra (át a hídon) és le, jobbra és le. Ha jól csináltuk, akkor egy olyan platformon állunk, amelyre fentről egy, lefelé pedig két létra vezet (alatta pedig egy teleportáló). Másszunk le a jobb oldalin, aztán rögtön tovább le és pottyanjunk le a platformról. Menjünk tovább balra... nicsak, egy kulcs! Miután felvettük, a helyén megjelenik egy üzenet: ez nyitja az ajtót. Igen ám, de melyiket?! A kútban lévőt vagy a 2. pályán találhatót? Vagy van még egy kulcs? Hát persze hogy van – csak egy kis nehézségbe ütközik a megszerzése. Menjünk vissza az előző szintre (szóval eggyel feljebb). Ennek a végében egy nagy rondaság üldögél, aki tüzet fúj és egy kék golyóval labdázik. Ez a labda is fegyver: néhányszor bele kell ütnünk és főhősünk bokszolás helyett máris elektromos villámokat fog eregetni. Bármerre járunk, azt tapasztaljuk, hogy sehol sem található kijárat. Kivéve egyetlen helyet: ezen áthaladva azonban nagyon kellemetlen dolog vár bennünket – pedig ott van valahol mögötte a másik kulcs meg egy érdekes kapcsoló (sőt, egy rondaság mögött a kútba vezető kijárat is).

Ennyit a **BEAST**-ről. Bár azt hisszük, a címet eltévesztették: találóbb lett volna inkább a "Mire képes az Amiga?" cím. Hát erre. Esetleg az egészet nem játékként kellett volna forgalmazni, hanem a gép gyári demojaként. Ennél tökéletesebbet a célra nem nagyon találhattak volna... Nem kezdjük el méltatni a grafikát (vagy 300 – hihetetlenül aprólékosan kidolgozott és nem digitalizált – képernyőnyi pálya és legalább ugyanennyi animált szörny) vagy a hangot (David Whittaker műve, mindegyik egy külön kis opusz). Hát a játék az... hm, hát menni kell, meg ütni, lőni, néhány tárgyat vinni. Na de milyen érzés, ha az ember egy sci-fi film kellős közepén találja magát?

FALCON

A **CoV. 1.** számában néhány sor erejéig már volt szó a **Spectrum Holobyte FALCON** című szimulációjáról, de idejét érezzük (ez most úgyis egy ilyen "repkedős" CoV.), hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A **FALCON** az amerikai légierő egyik legmodernebb elfogó vadászrepülőgépének, az F-16-nak a "beceneve" – valamint egy szimulációs játék... vagy nem is csak egyszerűen egy szimuláció?! Hát nem... A **FALCON** ugyanis a 16-bites gépekre készült legjobb repülőgépszimulátor – ez nem csak a mi véleményünk, hanem az amerikai Software-Forgalmazók Szervezetéé (**Software Publishers' Association**) is, akik 1988. legjobb játékának választották (nemcsak a szimuláció kategóriában!). Ez a cím valószínűleg magáért beszél, tehát most nem kezdjük el méltatni a grafikát, a hangot és így tovább – mindenki elképzelheti magának, ha még nem látta...



Bejelentkezés után először is a szolgálati listát (**DUTY ROSTER**) láthatjuk, ahol 10 nevet állíthatunk át (tehát egyszerre 10 játékos bevetéseit tudja követni a program): az első oszlopban a rang (**RANK**), a másodikban a név (**PILOT**), a harmadikban pedig az eddig elért találatok (MERITS – nem lelőtt gép, csak találat!) száma van felsorolva. Az egérrel valamelyik sorra clickelve, új nevet adhatunk meg. A '**RETURN**' megnyomása után következik a játék főmenüje, ahol a következő dolgokat kell beállítanunk:

- az első oszlopban (**RANK**) egy rangot választhatunk magunknak (**1st LIEUTNANT**: főhadnagy; **CAPTAIN**: százados; **MAJOR**: őrnagy; **LT.COLONEL**: alezredes; **COLONEL**: ezredes). Ez a nehézségi fokozatot határozza meg: a magasabb rangok felé haladva a **FALCON** irányítása egyre nehezebb: a gép egyre inkább úgy viselkedik, mint az igazi repülőgép, erősebbek az ellenfelek, korlátozott mennyiségű fegyver és üzemanyag, a túl nagy vagy túl kicsi nehézkedés problémákat (vöröslátás illetve kóma) okozhat és így tovább. Kivételt képez a főhadnagyi rendfokozat – ez a játék gyakorló fokozata, ahol megtanulhatjuk a műszerek, berendezések, fegyverek használatát és a Falcon-nal való manőverezést. Ebben az opcióban korlátlan mennyiségű fegyverrel, lőszerrel és üzemanyaggal rendelkezünk, a program nem veszi figyelembe, ha lezuhanunk vagy valaminek nekiütközünk, az ellenfél nem tud lelőni bennünket – egyszóval galamblövészetet játszhatunk.
- a játékban 12 – egyre nehezedő – küldetés (**MISSIONS**) közül választhatunk, amelyek igen hangzatos neveket viselnek. Sikeres teljesítés esetén kapunk egy olyan szalagot, amilyen a küldetés neve előtt áll.
- a küldetések alatti sorban állíthatjuk be, hogy egyszerre max. hány MIG-gel kell felvennünk a harcot (1-3).

Az **ARMAMENT** ikon választása után a bevetésre magunkkal vitt felszerelést válogathatjuk össze. A bal oldalon láthatóak a Falcon-hoz rendszeresített fegyverzetek, mindegyik mellett a mennyiség, ami már a gépen van az adott fegyverből. Főhadnagyi rangnál mindenből 9 (az utolsó kettőből 1), a többi rangnál egyelőre csak két SIDEWINDER van felrakva. A fegyvereket a mennyiség alatt lévő nyilakra clickelve lehet felrakni/leszedni (ezt a képernyő jobb oldalán, a kiszolgáló személyzet egyik tagja elmés megjegyzésekkel kommentálja, pld. "Oké", "Megvan","Ez egy sörébe kerül","Ebből még van egy pár"). A különböző fegyverek a következő célokat szolgálják:

AIM9J és **AIM9L** (becenevén SIDEWINDER): Kis hatótávolságban (15 mérföldön belül) lévő légi célpontok ellen használható, infravörös irányítású rakéta. A **befogott** célpontra automatikusan rávezeti magát – amíg az a látótérben van. A kettőből összesen 6 db-ot vihetünk magunkkal.

AGM 65 (becenevén MAVERICK): Radarirányítású levegő-föld rakéta, bármilyen földi célpont ellen. Ugyanarra a helyre kerül, mint a következő két fegyver (MK84 és DURANDAL) – ebből a három típusból összesen 6 db-ot vihetünk magunkkal.

MK84: hagyományos páncéltörő bomba, földi célpontok, főleg kifutópályák ellen.

DURANDAL: lézerirányítású páncéltörő bomba földi célpontok ellen. Megjegyzendő, hogy ez és az MK84 csak 3.000 láb **alatti** magasságból használható a siker reményében.

ALQ131: ez nem támadó, hanem védekező fegyver, 1 db lehet nálunk belőle. Csak akkor használhatjuk az ellenséges rakéták zavarására szolgáló ECM rendszert, ha vittünk ilyet magunkkal. Ugyanazon a helyen van, mint a póttartály – tehát vagy ezt visszük, vagy azt.

300 GAL: 300 gallonos pót-üzemanyagtartály.

Ha fogadatlan kommentátorunk valamelyik választásra azt mondja, hogy **THERE ISN'T ANY PLACE TO PUT IT** vagy **YOU'RE GOING TO HAVE TO...**, akkor a rendelkezésre álló felfüggesztési helyek megteltek – nem tudunk rá többet pakolni. **SORRY, THERE AREN'T ANY MORE IN INVENTORY** vagy **BOB TOOK THE LAST ONE** megszólalása annyit tesz, hogy még vihetnénk ilyet, de nem tud többet adni, mivel nincs raktáron vagy egy Bob nevű kolléga elvitte az utolsót.

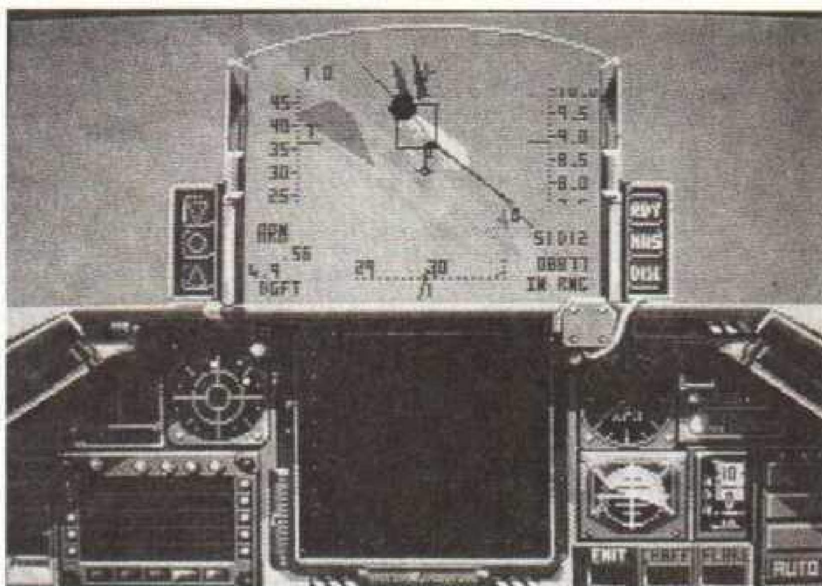
Alul látható a felszálló súly (**TOTAL WEIGHT**), amelynek akkor van különös jelentősége, ha főhadnagynál magasabb rangot választottunk magunknak: ha az adott rendfokozat által megengedettnél túlpakoljuk a gépet, kicsit érdekes módon fog repülni (**...és nem túl sokáig – CoVboy**). Erre egyébként kommentátorunk is felhívja a figyelmet, amikor a **TAKEOFF** ikon választásával megkezdjük a felszállást: hosszab szózuhatag esetén (ahol szó esik többek között arról, hogy ez a madár így kissé kövér lett és ne nagyon repüljünk vele fejjel lefelé) túlsúllyal szállunk fel. Ha az ikon választása csak **ALL SET AND GOOD LUCK!** (Minden kész és sok szerencsét!) vagy **TAKE GOOD CARE TO OUR BIRD** (Aztán jól bánjon a madárkánkkal...!) megjegyzést csal ki belőle, a felszállósúly rendben van.

Ezután a fülkébe kerülünk, ahol mindenféle műszerek és kijelzők színes kavalkádja fogad bennünket. Mielőtt megismerkednénk a jelentésükkel, tekintsük át a billentyűzetfunkciókat (ugyanaz a funkció néha több billentyűn is megtalálható, ezek közül nem említettük meg mindegyiket kétszer!):

Pulsoids C64

Mindenekelőtt RESET, ezután POKE 3377,36, végül pedig SYS 2061 és örökéletünk lesz a játékban.

Irányítóbillentyűk:



A főmenü egyik opciójával az irányítás mindkét port-ra (akár egérrel, akár joystick-kal) rátehető, de – a beállítástól függetlenül – billentyűzetről is irányíthatjuk a Falcon-t, bármelyik kurzorbillentyűvel vagy az alábbi billentyűkkel:

'J': balra
'L': jobbra
'I': fel
'M': le

Egyéb kezelőbillentyűk:

'P': Pause
'A': Automata pilóta (amíg nyomjuk!)
'~': Ugyanaz, mint az előbbi
'W': Kerékfékek ki/be
'G': Futómű be/ki
'B': Szárnyfékek be/ki
'F': Csűrőlapok be/ki
'S': Kikapcsolja a hangot
'R': Radarkonzol ki/be
'C': A térkép a radarkonzolra be/ki
'+': Tolóerő fel (a numerikus billentyűzeten!)
'–': Tolóerő le (a numerikus billentyűzeten!)
'–': Utánégető be/ki (a 'SHIFT' mellett!). Ha az utánégető aktív, az 5 fokozat között a ',' és a '.' billentyűkkel váltogathatunk.
'Ö': Váltogatás a számítógépbe betáplált célpontok között.
'F3'/'F4': A billentyűzetérzékenység állítása (milyen gyorsan reagál a Falcon)
'HELP': Egyenesbe hozza a gépet
'CTRL' – 'D': Folyamatos autopilóta, nem kell nyomva tartani ('A'-val kapcsolható ki). A nézőpont követi is az ellenfelet!
'CTRL' – 'E': Katapult, kiugrunk a gépből, de folytathatjuk a karriert

Nézőpontok váltogatása:

'2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot változtathatjuk vele 360 fokos körben
'3': Pillantás a pilótafülkéből előre (ugyanez a 'END' a numerikus billentyűzeten)
'4': Pillantás a pilótafülkéből balra (ugyanez a 'HOME' a numerikus billentyűzeten)
'5': Pillantás a pilótafülkéből hátra (ugyanez a 'PGDN' a numerikus billentyűzeten)
'6': Pillantás a pilótafülkéből jobbra (ugyanez a 'PGUP' a numerikus billentyűzeten)
'8': Pillantás a leszállópálya irányítótornyából (értelemszerűen a leszálláshoz használatos)
'9': Pillantás a Falcon-ra külső nézőpontból (páholyból élvezhetjük a műsort)
'F1': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot közelíti a géphez
'F2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billentyű), akkor a nézőpontot távolítja a géptől
'U': "Műholdfelvétel", azaz felülnézet nagyon magasról
'Ü': Eltünteti a pilótafülke nézőpontjaiból a műszereket – olyan mintha felemeltük volna a fejünket.
'+': Az előbbi ellentettje (csak az 'Ü' melletti '+', a numerikus billentyűzeten lévő gázt ad!)

A fegyverek kezelőbillentyűi:

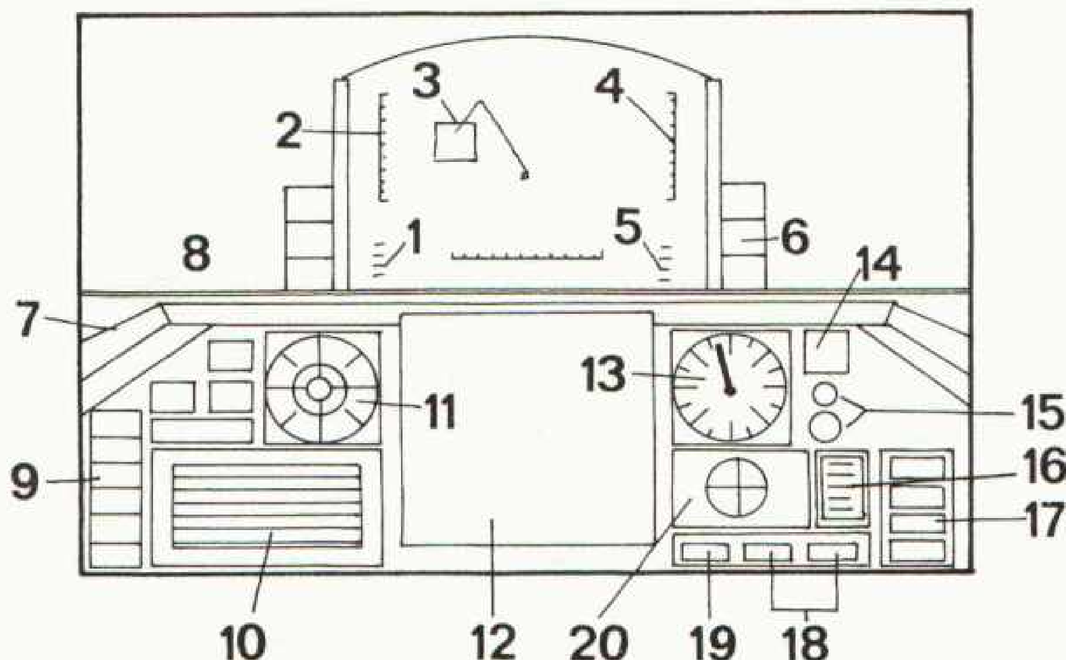
'E': ECM rakétazavaró rendszer be/ki (csak akkor, ha vittünk magunkkal ALQ 131-et is!)
'V': A fegyverek listája
'O': A lézeres távolságmérő ki/bekapcsolása (a gépágyú célkeresztjénél villogó vonal)
'F7': Minden fegyver ki (ugyanez a 'DEL' is)
'SPACE': tűz az aktuális fegyverrel
'RETURN': A légi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanez a numerikus billentyűzeten a '['/']' is)
'BACKSPACE': A földi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanez a numerikus billentyűzeten a '['/']' is)

A pilótafülke műszerei és kijelzői:

1. Az üveg bal alsó sarkában lévő feliratok közül a felső mutatja az aktuális fegyver állapotát (**ARM**: ARMED, azaz betöltve, **LCK**: LOCK, azaz befogva a cél vagy **LNCH**: LAUNCHED, azaz éppen tüzel), ha itt nincs felirat, akkor a készlet kimerült. Ha földi célpontot támadunk, akkor – bombák esetén – REL (RELEASED, azaz elengedve) felirat látható itt, amíg a bomba repül. Ezalatt látható a Falcon sebessége Mach-ban (hangsebesség) kifejezve. Az eggyel lejjebb látható szám jelentéséről halvány fogalmunk sincs – semmi logikát nem fedeztünk fel az általa mutatott érték változásában. A negyedik sor utal arra, hogy éppen milyen fegyver célkeresztje van a képernyőn, azaz melyik fegyvertípus aktuális: **DGFT** (DOGFIGHT, azaz gépágyú) vagy **MSLS** (MISSILES, vagyis rakéták) a légi célpontoknál, a földieknél lehet **STRF** (gépágyú), **DUR** (DURANDAL bomba), **CCIP** (Mk65 bomba) és **AGM65** (MAVERICK rakéta). Figyelem, a különböző fegyverrendszerek csak azokat a célokat tudják befogni és követni, ami a célzóműszeren (vagyis a látótér közepén lévő "tükörben") keresztül látszik!

2. A tolóerő nagyságát mutatja.

3. Célkereszt. Mindig az aktuális fegyverre jellemző célkeresztet látunk, távolságmérő csak a gépágyúnál és a DURANDAL bombánál van, de ki is kapcsolható. A levegő-levegő rakéták által követhető célpontot egy négyzet jelzi, a befogott célpont (amire már lehet tüzelni) négyzetén egy 45 fokban elforgatott másik négzet is villog. A földi célpontok elleni fegyvereknek mind speciális célzórendszerük van: előbb a célt kell kijelölni, amit a négyzet mindaddig követ, amíg az a célzóműszeren keresztül a látótérben van (a MAVERICK-nél a radaron is megjelenik a táj képe). A bombáknál kijelölt célpont eltalálására csak akkor van remény, ha 3.000 láb alatt engedjük el őket.



4. Magasságmérő

5. A csoportban legalul a magasságunk kijelzése számokban (lábban mérve). Legfelül IN RNG feliratot láthatunk, ha az ellenség hatótávolságon belül van, azaz már megtámadhatjuk. Közvetlenül a magasság kijelzése felett egy számot találunk, ami a számítógépbe táplált 14 lehetséges célpont közül az egyiket tartalmazza: az első kettő számjegy a mérföldben mért távolságát, a második (pld. D2 vagy D9) a célpont számát jelöli. A D0-lal jelölt célpont mindig a saját repülőterünk. Az autopilóta az itt kijelölt célpontra vezeti rá a gépet (bár az utunkba akadó MIG-ek kedvéért megszakítja a célkövetést és azokat hajkurássza, amíg le nem lőjük őket).

6. Itt három lámpa látható, amelyek sárgára színeződnek, ha bárhol kint vannak a futóművek (**RDY**), ha a Falcon a földön van és ennél a sebességnél még manőverezhetünk vele (**NWS**) vagy már a levegőben vagyunk és kint hagytuk a futóművet (**DISC**).

7. Itt egy WARN feliratot találunk, ami akkor jelenik meg, ha a Falcon-t valamilyen veszély fenyegeti (túlsúly a felszállásnál, elfogyott az üzemanyag, eltalált valamelyik MIG, stb.). Ilyenkor egyébként egy női hang is folyamatosan ismételgeti, hogy "WARNING, WARNING..." (azaz: Vigyázat!).

8. Itt három lámpa látható, amelyek pirosan világítanak, ha az ellenséges gép radarja befogott bennünket (**LCK**) vagy már ki is lőtt ránk egy rakétát (**LCH**). A harmadik lámpa még sohasem gyulladt ki nekünk – szóval fogalmunk sincs, hogy mit jelezhet.

9. Ez a 6 lámpa jelzi az utánégető állapotát: az alsó sárgán világít, ha az utánégető ki van kapcsolva, a többi pedig pirossal mutatja, hogy az 5 fokozat közül melyik az aktív.

10. A fegyverek kijelzője. A bal oldalon, a második sorban látható, hogy milyen célpont ellen használható (A–A a légi-, SAF a földi) – vele egy sorban, a jobb oldalon pedig az, hogy a fegyverek közül éppen melyik aktív és hány db van belőle (ágyúnál természetesen a lőszer száma). A bal oldalon a harmadik sorban APG-66 feliratot láthatunk, ha a radarképernyő (12.) be van kapcsolva, a negyedik sorban pedig LCOS felirat jelzi, hogy a lézeres távolságmérő aktív.

11. Harci radar. Fehér négyzetek mutatják a MIG-eket (ezek a 'C' billentyűvel behívható térképen NEM látszanak!).

12. Radarképernyő. Csak akkor aktiválódik, ha a látótérben valamilyen célpont tűnt fel (vagy MAVERICK rakétára kapcsoltunk), egyébként csak műhorizontként használható. Ha célpont van látótávolságban, akkor a cél itt is látszódik, a jobb alsó sarokban pedig megjelennek az adatai: a számok mutatják, hogy hány milyen irányban, hány mérföld sebességgel halad, hány fokra kell fordulnunk, ahhoz hogy pont előttünk legyen (a szám előtt L a balra, utána R a jobbra) és hány láb magasságban van tőlünk (negatív érték esetén természetesen alacsonyabban). Ez a képernyő az 'R' megnyomásával ki is kapcsolható, de ide lehet a 'C' billentyűvel behívni a harctér térképét is, amelyen fehér pontok jelzik a lehetséges ellenséges célpontokat és szürkék a saját objektumokat.

13. Motorfordulatszám-mérő. (**Ami elég érdekes, tekintve, hogy sugárhajtóműves gépről van szó... – CoVboy**)

14. A billentyűzet érzékenységének kijelzője, azaz milyen gyorsan reagál a Falcon egy irányítóbillentyű megnyomására (a késleltetést a célzóműszeren az adott irányban elmozgó kis négyzet jelzi). '**F3**'/'**F4**'-el állítható, a leglassabb reakciót a 0 érték eredményezi. Ha a felette látható ablakban egy piros FIRE feliratú lámpa gyullad ki, akkor katapultáljunk, mert a Falcon kigyulladt és nemsokára lepottyan. A műszerfal jobb sarkában egy STALL felirat jelenik meg, ha a megkezdett manőverhez nem megfelelő a motorteljesítmény vagy a manőverből kifolyólag a Falcon kormányozhatatlanná vált.

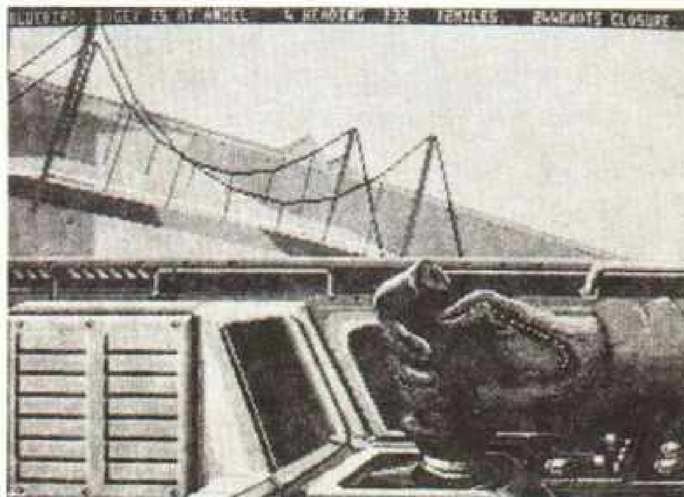
15. Itt két piros lámpa látható: mindkettő akkor gyullad ki, ha a motorteljesítmény elérte a kifutáshoz szükséges szintet (ez a fele).

16. Műhorizont. Ez már a harmadik ilyen rendeltetésű műszer – a Falcon helyzetének megítélésére használható. Megjegyzendő, hogy ha a műszer szerint a Falcon egyenesben áll, az még nem jelenti azt, hogy a Falcon tartja a magasságot. Ehhez egy bizonyos tolóerő szükséges, amely attól függ, hogy mennyi fegyverzetet vittünk magunkkal – azaz a gép milyen nehéz (ha ennél az értéknél nagyobb a tolóerő, akkor – értelemszerűen – a gép emelkedik, ellenkező esetben sullyed).

17. Itt négy zöld lámpa jelzi egyes berendezések aktív állapotát: **FLAPS** a csűrőlapok, **BRAKE** a szárnyfék, **WLBRK** a kerékfékek és **AUTO** az automata pilóta.

18. Ebben az ablakban két 30-as szám látható, amelyek a ránk kilőtt infravörös (FLARES) és a radarirányítású (CHAFF) rakéták elleni zavarószemét készleteket hivatottak jelezni – viszont sehogyan sem sikerült megtalálnunk azokat a billentyűket, amelyekkel használni tudtuk volna ezeket. Így jobb híján mindig az ECM használatánál maradtunk...

19. Itt egy piros lámpa gyullad ki, ha az ECM rendszerrel zavarjuk az ellenséges rakéták irányítását.



A pilótafülkében balra nézve további műszereket láthatunk: a bal oldali kettő (PITCH és YAW TRM) a nevéből ítélve az emelkedési illetve a dőlésszöget kellene hogy jelezze – de ezt nálunk nem akaródzott neki... Emelett található egy Falcon-hoz viszonyított iránytű, ahol a mindenkori haladási iránynak felel meg az észak és egy zöld vonal mutatja, hogy ettől merre van a valós észak. Lejjebb látható egy óra, ami kis- és nagymutatókkal jelzi, hogy mennyi üzemanyag áll még rendelkezésre (ez gyakorló fokozatban természetesen nem fogy, egyébként az előrenézeti képnél – a célzóműszer közepén – a program **FUEL** felirattal jelzi, ha fogytán van). A jobb felső sarokban egy Falcon-sziluetten látható, hogy kint vannak-e a futóművek (ha igen, akkor zöld lámpák égnek a helyükön), alatta pedig a motorteljesítményt mutatja egy óra. Jobbra nézve a képernyő bal oldalán a rongálódásjelző található, ahol piros lámpa kigyulladása jelzi, ha egy MIG találatából kifolyólag a Falcon valamelyik berendezése meghibásodott. Az egyes meghibásodásokat az alábbi feliratokkal ellátott lámpák jelzik: **FLAP** (csűrőlapok), **BRAKES** (fékek), **NWS** (orrkerekek), **ECM** (rakétazavaró), **RADAR** (radarkonzol), **HUD** (célzóműszer), **STORES** (bombakioldók), **WEPRPH** (az összes fegyver), **GUNTRM** (ágyút forgató berendezés), **BURNER** (utánégető), **ENGINE** (hajtómű), **FUELSYS** (üzemanyagrendszer) és **OXYLOW** (betört az ablak, szökik a levegő).

Az 'ESC' billentyű megnyomásával a játékot felfüggeszthetjük és a képernyő tetején megjelenik a játék menüje (ez az indítási paraméterek beállításánál is látható – dőlt betűvel az éppen nem használható opciók vannak szedve). A menü kezeléséhez az 1-es portba dugott egeret használjuk: a jobb gomb megnyomására megjelenik ahhoz az opcióhoz tartozó menü, amerre a nyíl mutat, és – a gomb nyomva tartása mellett – kiválaszthatjuk azt a pontot, amelyet aktiválni akarunk (az aktuális beállítások előtt egy fehér négyzet látható). A játékhoz valamelyik menüpont aktiválása után vagy a FILE-menü **RETURN TO COCKPIT** opciójával lehetséges. Az egyes menük az alábbi pontokat tartalmazzák:

AMIGA: Ez egyetlen menüpontot tartalmaz (**ABOUT FALCON**), amelynek választásával a copyright-üzenetet, a program készítésében résztvevők névsorát illetve egy üzenetet találunk, amely arról szól, hogy ha a védett program egy másolatával rendelkezünk és annyira élvezzük a játékot vele, mint ők, akkor vegyünk vagy rendeljünk egyet az eredetiből – már csak a használati útmutató (ez egyébként egy 156 oldalas könyv) is megéri az árat. (**Nagy ötlet! Már el is küldtem az 50$-t és a 30£-ot – CoWboy**)

FILE:

RETURN TO COCKPIT: vissza a pilótafülkébe.

ABORT MISSION: kiszállás a küldetésből. A nevünk bekerül a SIERRA HOTEL-be (vagyis a top-listára), majd új nevet és rangot választva új karriert kezdhetünk.

END MISSION: akár az előbbi, de a nevünk és rangunk – valamint eddigi eredményünk – nem törlődik és új küldetést választva folytathatjuk a megkezdett karriert.

READ MISSION DISK: A **Spectrum Holobyte** forgalmaz egy FALCON MISSION DISK-et is, amely 12 további küldetést tartalmaz és ezzel a menüponttal olvasható be.

ACM: Ha nem csalódunk (és miért csalódnánk?) ez az **AIR COMBAT MANOUEVERS** (Manőverek légiharcban) rövidítése akar lenni. Ebben a vadászpilóták által a légi harcban alkalmazott standard harci manővereket (immelmann, Yo-Yo, Spiral, stb.) gyakorolhatjuk – a jelenlegi játék bevetése megszakad. A kiindulóhelyzet szerint egy MIG hátában vagyunk, ami valamilyen kitérő manőverbe kezd, amelynek ellenszere az általunk gyakorlásra kiválasztott manőver. A felső sorban a program jelzi, hogy milyen manővert kell csinálnunk (Pl. **BLUEBIRD, IMMELMANN** vagy **BLUEBIRD, ENGAGE**), hogy ismét a MIG hátába, vagyis lövési pozícióba kerüljünk. Ha a manőver nem sikerült volna, akkor a program – a helyzetünktől függően – egy újabb manővert javasol (harmadik javaslat általában már nincs – ha nem főhadnagyi rangban tréningezünk, addigra a MIG már rég a hátunkba került és lelőtt bennünket). Egyszóval ez az opció a közvetlen légiharc gyakorlására szolgál – csak van vele egy kis probléma: a program által javasolt manőverek rajza a gyári verzióhoz mellékelt könyvben van...

SCENERY: a terep megjelenítése (**DETAILS ONLY**: piramisok, **PLOTS ONLY**: pontok, **DETAILS + PLOTS**: piramisok és pontok is).

CONTROL: a kívánt irányítóperifériát állíthatjuk innen (egér/joystick/billentyűzet)

OPTIONS:

LARGE/NORMAL SCALE: a normál/nagyított megjelenítési mód között választhatunk

ALL SOUND ON/OFF: minden hangjelenség be/ki

ALL SOUND BUT ENGINE: minden hangjelenség hallható, de a motort jelző zúgás kikapcsol

TRAINING MODE: minden marad a régiben, de az ellenséges pilóták nem tudnak lelőni bennünket (a találataikat csak pittyegés jelzi)

MIG ACE PILOTS: Kicsit nehéz lesz lelőni a MIG-eket...

COMMS: Alapállapotban SINGLE PLAYER-en van – vagyis egy játékos játszik a gép ellen. Modemmel azonban rácsatlakoztathatjuk az Amigát egy másik gépre és az ellen játszhatunk (pontosabban az azon játszó játékos ellen). Itt állítható be, hogy a másik gép milyen típusú (**AMIGA/ATARI ST/MACINTOSH**), mekkora az átvitel sebessége illetve a másik gép milyen módon van csatlakoztatva.

Ezek lettek volna a kezelési ismeretek – lehet kezdeni a műsort az alábbiak szerint:

- Válasszunk nevet, rangot, küldetést és fegyverezzük fel a gépet az iméntiek szerint (ha nem főhadnagyi rangban játszunk, akkor vigyünk magunkkal ALQ131-et is, mert ilyenkor a MIG-ek már lelőhetnek bennünket, tehát zavarnunk kell a rakétáikat).
- A pilótafülkébe kerülve húzzuk be a csűrőlapokat ('F'), hogy kifutáskor nagyobb legyen a felhajtóerő (ha főhadnagyként játszunk ez teljesen felesleges: max. gázt adva a gép magától felszáll). Adjunk motorteljesítményt a '+' billentyűvel és engedjük ki a kerékfékeket ('W'). A Falcon megindul. Elegendő sebességet gyűjtve nyomjuk meg a lefelé mutató kurzor nyilat és a gép magasba emelkedik. Magasabb rangban játszva ilyenkor a hölgy WARNING-ozni kezdhet, ami azt jelenti, hogy már fel kéne emelni a gépet vagy túl van terhelve és nem tud felszállni (ez utóbbi esetben a bevetés nemsokára véget ér, mert összetörjük a Falcon-t). Ha felemelkedtünk, húzzuk be a kerekeket ('G') és kb. 3.000 láb magasságnál engedjük ki a csűrőlapokat is ('F').
- Válasszunk célpontot ('Ö') és nyomjuk meg a '**CTRL**' – 'D'-t, hogy az autopilóta odavigyen.
- Az utunkba akadó MIG-ek esetén az autopilóta automatikusan az ellenséges gép követésére kapcsol. Ilyenkor a motorteljesítményt csökkentsük kb. a felénél kicsit nagyobbra, hogy a Falcon ne legyen túl gyors ahhoz, hogy az ellenfél hátába kerüljön. Ezek ellen – aktív autopilótánál – csak akkor használjunk rakétát, ha ugyanabba az irányba repülnek, mint mi (csak így tartózkodik elég sokáig a célzóműszerben ahhoz, hogy a rakéta befogja). Ha a MIG fordul vagy szemben jön, akkor az ágyút használjuk. Ha valamelyik fegyverünk kifogyott volna, a '**CTRL**' – 'X' megnyomásával visszaállíthatjuk a felszálláskor meglévő mennyiségeket. Ha lelőttük, az autopilóta automatikusan visszakapcsol a célra és folytatja útját felé. Ha a harcban a Falcon annyira megrongálódott volna, hogy esetleg kormányozhatatlanná vált, kigyulladt, szökik a levegő vagy a fegyverek meghibásodtak volna, akkor katapultáljunk ('**CTRL**' – 'E').
- Miután az autopilóta elérte a kiválasztott célpontot, körözni kezd körülötte. Ilyenkor kapcsoljuk ki, csökkentsük a motorteljesítményt a felére és ereszkedjünk 3.000 láb alá. Kapcsoljuk be azt a földi célpont elleni fegyvert ('**BACKSPACE**'), amit magunkkal hoztunk (AGM65, DURANDAL vagy MK64 – ha egyik sincs nálunk, akkor a gépágyú is megteszi). Figyelem! Minden fegyver csak azt a célpontot tudja követni, ami még előttünk van (amely felett már átrepültünk, azt "elfelejti")! Helyezkedjünk úgy, hogy a célra a biztos célzáshoz szükséges távolságból tudjunk rárepülni.
  Ha AGM65-öt használunk, a radarkonzolon megjelenő célzóműszer alapján célozzunk a célpontnak **pontosan az aljára**. Nyomjuk meg a '**SPACE**'-t (vagy a 'tűz' gombot, ha úgy jobban tetszik) és a látótérben, a célon egy kis négyzet jelenik meg, ami jelzi, hogy a rakéta hova fog becsapódni. Ha a négyzet az épületnek vagy rakétaállásnak pontosan azon a pontján van, ahol az a talajjal érintkezik (repterek kifutópályáinál nincs ilyen gond), akkor tüzeljünk ('**SPACE**'). Ha a detonációt látjuk és halljuk is, akkor teljes a siker: a cél felett elrepülve láthatjuk a romokat is. Ha csak látjuk a detonációt, akkor nem talált, de közel volt – ha semmi sem történik, akkor csak egy lyukat gyártottunk a sivatag homokjába.



  Ha DURANDAL-t vagy MK64-et használunk, akkor a cél kijelölése hasonlóképpen történik, mint a MAVERICK-nél: pontosan a célpont alját kell kijelölnünk. Ezután megjelenik a lézeres célzóberendezés a látótérben lévő célzóműszerben. Ez egyelőre csak egy függőleges vonal (ha nem mozogtunk oldalirányba a célkijelölés óta). Egyelőre csak arra kell ügyelnünk, hogy az függőleges is maradjon és pontosan a célzóműszer közepén látszó célkereszten haladjon át. Nemsokára beúszik a függőleges vonal végén lévő kereszt is felülről és amikor ez pontosan fedésbe kerül a középen lévő kereszttel, dobjuk el a bombát. Detonációt mindig hallani fogunk, tehát – hogy a bombázás eredményéről megbizonyosodjunk – emeljük fel a gép orrát és nézzünk hátra a pilótafülkében ('**5**').
  Gépágyú használatakor szintén az eddigiekhez hasonlóan kell eljárnunk, itt is egy lézeres távolságmérő segíti a pontos célzást (ez légiharcban teljesen felesleges, csak zavaró – az 'O'-val kikapcsolhatjuk).
- Ha az összes célpontot lepucoltuk a pályáról (**??? – CoWboy**) vagy fogytán az üzemanyag, akkor válasszuk a D0-val jelöltet (ez a saját repülőterünk) és az autopilóta hazavezet bennünket. Kb. 5-6 mérföldre a reptértől kapcsoljuk ki (ő ugyanis nem fog leszállni helyettünk, csak köröz a reptér felett), csökkentsük a motorteljesítményt kb. a felére és manőverezzünk úgy, hogy a kifutópályákra 90, 180, 270 vagy 0 fokos irányban álljunk rá (legjobb keletről, 270 fok felé haladva megközelíteni a repteret, mert a 9-es kifutópályán kell a hangár elé beállnunk). Megfelelő távolságban bekapcsol a leszálló műszer (**ha bekapcsol... – CoWboy**): ez két sávozott kereszt, amely a függőleges és az oldalirányú eltérést mutatja a lesszállópályához képest. A manővert segíti a célzóműszer bal oldalán lévő három lámpa is: az alsó vagy a felső sárgán ég, ha feljebb vagy lejjebb kell manővereznünk és a középső zöld világít, ha a megközelítés pont jó. Engedjük ki a futóművet ('G'), húzzuk be a csűrőlapokat ('F') a kis magasságban kis sebességgel történő manőverezéshez és húzzuk be a szárnyfékeket ('B'), hogy csökkenjen a gép sebessége és az orrát megemelje (normális pilóta ugyanis nem az orrfutóművet törli össze a leszállásnál, hanem a gép fenekét teszi le előbb). Földet érésnél azonnal csökkentsük a motorteljesítményt nullára és húzzuk be a kerékfékeket ('**W**'). Azt mindenki észre fogja venni, ha a leszállás nem volt tökéletes... Ezután a gép úgy rendelkezik, hogy menjünk 270 fokra a 9-es kifutópályára. Növeljük a motorteljesítményt egy kevéssel a fele fölé, és engedjük ki a kerékfékeket: ha jól csináltuk a célzóműszer jobb oldalán lévő NWS lámpa világít (ez jelzi, hogy az adott sebességgel manőverezhetünk a földön). Guruljunk be a hangár előtti csík végéig és ott húzzuk be a kerékfékeket, valamint vegyük le a motorteljesítményt teljesen...

... aztán mintha elvágták volna: itt ugyanis valószínűleg le kéne állítani a motort és kiszállni valahogyan – de ilyen célokra szolgáló billentyűt nem találtunk. A küldetéseknek katapultálással vagy a főmenü **FILE**-almenüjének **END MISSION** pontjával vetettünk véget. Az itteni teendők kiderítése már a vállalkozó vadászpilótákra vár...

FALCON — Amiga

A játék közben a gép a felső sort üzenetsornak használja, ahol **BLUEBIRD** címzéssel (ezek mi volnánk), különféle instrukciókat ad. Ezek a következőket tartalmazzák:

BOGEY IS AT ANGEL...: MIG(ek) van(nak) valahol a közelben. **HEADINGS...** jelzi, hogy milyen irányban haladnak, **...MILES** hogy hány mérföldre vannak tőlünk és **...KNOTS CLOSURE** hogy hány mérföldes sebességgel közelednek hozzánk.

SPLASH A MIG: Lelőttünk egy MIG-et

YOU'RE OFF COURSE...: kirepültünk a térképről vagy teljesen elvétettük a célpontot. A **HEADINGS** jelzi, hogy a kiválasztott célponthoz milyen irányba kell fordulnunk.

Ugyancsak itt mondja meg a gép a harci manőverek gyakorlásakor, hogy milyen manőverre van szükség, valamint leszálláskor itt jelzi, hogy milyen irányba forduljunk (ugyancsak **HEADINGS**) és hány mérföld van még a bázisig (**...MILES TO BASE**)

Egy küldetés véget érhet a gép összetörésével, lezuhanással, katapultálással, a FILE-menü END MISSION vagy ABORT MISSION pontjának választásával vagy – ha valaki kitalálja, hogy hogyan kell – a leszállással. Ilyenkor egy képernyő jelenik meg, amelynek a felső részén képregény tájékoztat a bevetés végéről. Dióhéjban:

Összetörtük a gépet: Falcon a fűben + pilóta ki + helikopter értünk + hadbíróság – a karriernek vége, kirúgtak bennünket a seregből. Éljen az antimilitarizmus! Mehetünk **POPULOUS**-ozni...

Lezuhantunk: Detonáció a távolban + sírunk látképe a fölötte diszrepkedést végző – még le nem zuhant – Flacon-okkal (pardon: Falcon-okkal...).

Lelőttek bennünket: zuhanó Falcon + akár az előbbi

Katapultáltunk: Nyitott fülke + ejtőernyős le + helikopter értünk – hurrá, folytathatjuk a karriert.

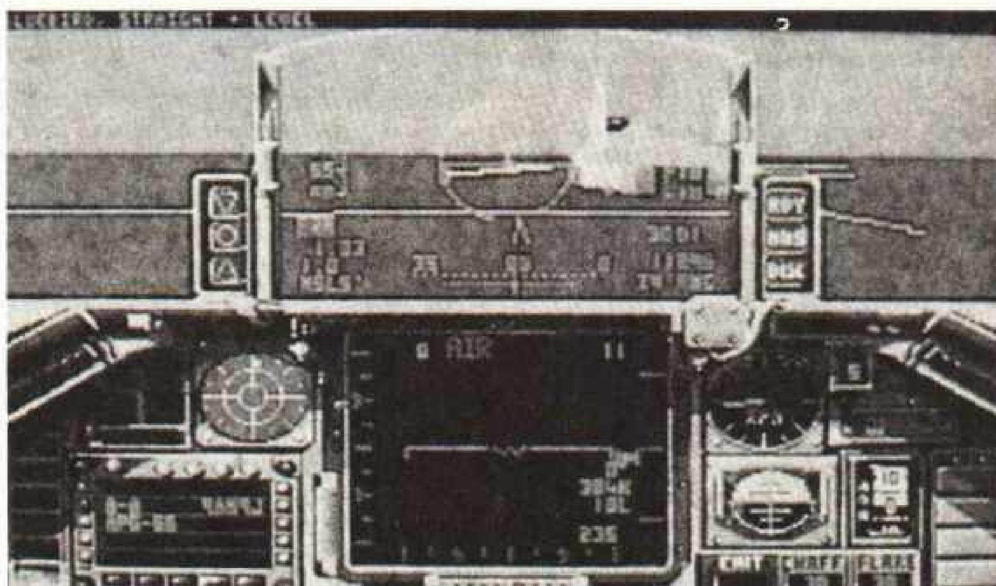
A képregény alatt – ha a gép úgy véli, hogy sikeres volt a bevetés – megjelenik a mintákkal ékesített szalag (ld. a bevetés kiválasztásánál), ami a teljesítésért járt.

Lejjebb láthatóak az általunk eddig megszerzett medáliák (sikeres bevetésekért). Eddig csak az elsőre sikerült szert tennünk, ami egy "Bíbor Szív" kitüntetés (**...aminek az értékéből némit levon az a tény, hogy tudomásom szerint azt posztumusz szokták osztogatni: a hősi halottaknak – CoVbóy**) – de gyaníthatóan a **TOMCAT**-leírásban felsorolt plecsniket gyűjthetjük be.

A képernyő alsó sorában vöröscsillagok jelzik a lelőtt MIG-eket, az alatta lévő sorban pedig bombák, a célpontokon elért sikeres találatokat. A jobb oldalon **MERITS** mutatja az iménti bevetésben elért találatokat (egy célpontot vagy egy MIG-et többször is el lehet találni!), **TOTAL MERITS** pedig az eddigi bevetésekben összesen elért találatokat.

Az egér valamelyik gombjának megnyomása után a SIERRA HOTEL jelenik meg a képernyőn. Ez az amerikai vadászpilótáknál a század dicsőségtáblájának a gúnyneve – a játékban természetesen a Top-lista. Az első oszlopban látható a pilóták neve és rendfokozata, a második oszlopban a státusza (**KILLED**: lelőtték vagy lezuhant; **BUSTED**: összetörte a gépét és a Hadbíróság kirúgta a Légierőtől; **RETIRED**: visszavonult, vagyis ABORT MISSION-nal vetettünk véget a küldetésnek; **ACTIVE**: szolgálatban – természetesen csak az utolsó megjelölésű pilóta repülhet ismét bevetésre). Az egér valamelyik gombjának megnyomása után ismét a szolgálati jegyzék jelenik meg és kezdhetjük a következő bevetést...

Hát ennyit tudtunk hirtelenjében összehordani a **FALCON**-ról. Ez persze édeskevés: teleírhattuk volna vele az egész újságot, de talán még az sem lett volna elég – mindenesetre elindulásnak talán megteszi az újdonsült vagy leendő **FALCON**-tulajdonosoknak. Annyit még szeretnénk megjegyezni vele kapcsolatban, hogy 1Mbyte-os (vagy annál nagyobb memóriájú) Amigán futtatva, az 512K-hoz képes néhány újabb hangeffektus valamint a '**CTRL**' – '**B**'-vel aktiválható "fekete doboz" (valószínűleg mindenki tudja, miről van szó) is hozzájön az eddig elmondottakhoz. Ha esetleg valaki tudná a választ a leírásban említett rejtélyekre, kérjük juttassa el hozzánk – szívesen közölnénk. Végezetül egy bazi nagy kép egy MIG 29-ről (ugyanis nemcsak MIG-21-ekkel találkozhatunk...)



Hawkeye — C64

A címképernyőn gépeljük be a következőt: VALSSPELER, s a játékban csodák csodája örökéletűnk lesz.

A **Braintron Software A-07** című játéka valahol a jövőben, a föld egy távoli országában játszódik. Egy titkos kísérleteket folytató katonai támaszponton (neve A-07) dolgozik játékunk főhőse, **Mike Yerrow**. Szerencsétlen cimboránk éppen rendes, megszokott szolgálatát tölti, amikor megérkezik hozzá a hír: **Ethanak 500** a központi számítógép észlelése szerint a támaszpontra ellenséges kommandó jutott be. **Ethanak 500** nem sokáig teketóriázott: a bázison folyó titkos kísérletek védelmében – 45 perces késleltetéssel – bekapcsolta az automatikus önmegsemmisítő rendszert. "**A hősi halott státusz ugyan nagyon felemelően hangzik**..." – gondolhatta Mike – "**...de csak akkor, ha nem én leszek az!**" Háromnegyedórányi idő áll tehát a rendelkezésére Mike-nak ahhoz, hogy mentse a bőrét az A-07 bázisról. Ehhez össze kell szednie a főajtó kinyitásához szükséges floppy-lemezeket és az Ethanak 500 számítógép termináljaihoz való hozzáférés végett a megfelelő PASSWORD-öket. Életmentő tevékenységében – az időn kívül természetesen – a bázist őrző biztonsági robotok is akadályozzák. Ethanak 500 viszont információval és segítséggel látja el.



A program egy kis emlékeztetővel kezdődik, ami kb. így hangzik:

"Üzenet az A-07 információs rendszerétől

Tárgykör:
A-07a: Mike Yerrow az emberünk
A-07b: ETHANAK 500 a számítógép típusa

Kísérleti leírás:

egyenes kapcsolat ember és gép között
a kontroll elvesztése
nincs kontaktus
nincs visszacsatolás
operátori beavatkozás szükséges

Operátori parancs:

Az A-07 objektumot a védelmi rendszer 45 perc múlva automatikusan megsemmisíti.
Átvitel vége.

Játékos, kérsz információkat?"

Ez utóbbi kérdésre 'Y' megnyomása esetén Mike mozgatása, illetve a játék kezeléséről kapunk tájékoztatást.

Főhősünk mozgatását a JOY2-es portról, vagy a billentyűzetről a kurzor-billentyűkkel végezhetjük. '**SHIFT**' (joystick-nél 'tűz' gomb) segítségével keresgélhetünk valamelyik bútordarab mögött, vagy léphetünk be egy kihelyezett terminálba. Kutatásnál Mike-ot a vizsgált berendezési tárgy bal oldalára kell állítanunk, majd a 'tűz' gombot folyamatosan kell nyomnunk. Ekkor a képernyőn megjelenik egy ablak, amelyben a LOOK (keresés) felirat és egy vonal jelenik meg, ami a kereséshez szükséges időt mutatja. Ez idő elteltével a második üzenetsorban megjelenik a megtalált tárgy neve. Ezek a következők lehetnek: **NOTHING** (semmi); **ACTUAL PASSWORD** (aktuális jelszó); **DISK NR** ... (lemez és az azonosítója). Ez utóbbival kapcsolatban megjegyzendő, hogy Ethanak 500 a lemezazonosítók kiírását néha eltéveszti.

A képernyő alsó részén négy üzenetsor van, melyben Ethanak 500 üzenetei jelennek meg:

- Az első sorban az aktuális liftre vonatkozó adatok jelennek meg, amikor egy szobából a liftbe szállunk.
- A második sorban láthatjuk a megtalált tárgyak nevét.
- A harmadik sorban az életeink számát találjuk.
- A legalsó sorban Ethanak 500 egyéb üzeneteit láthatjuk, amelyek a következőek lehetnek:

  ETHANAK WORKS OK (Ethanak rendben dolgozik)
  CONNECTION TO SYSTEM (Kapcsolat a rendszerrel)
  SECURITY PASSWORD IS CHANGED (Biztonsági jelszó megváltozott)
  SECURITY PASSWORD IS BROKEN (Biztonsági jelszó feltörve)
  MANAGER PASSWORD IS BROKEN (Menedzser jelszó feltörve)
  THERE IS NOTHING IN THIS ROOM (Ebben a szobában nincs semmi)
  GO LEFT (RIGHT) FROM ELEVATOR ... ON LEVEL ... (Menj balra (jobbra) az ... lift ... szintjére)
  GO ADDR= GO ADDR= (Abban a szobában vagyunk ahol a főajtó van)

Minden egyes helyszínen négy emelet van, melyeket három lift köt össze. A liftekre állva a 'le' illetve a 'fel' billenyűk megnyomásával egy-egy emelettel feljebb vagy lejjebb mozoghatunk Mike-kal. Mivel a robotokat megsemmisíteni nem lehet (csak egy időre megbénítani), a lifteknek nagy szerepe van a robotokkal való találkozás elkerülésében, valamint az esetleges túloldali kijárathoz történő eljutásban. Az emeletetek között le is ugorhatunk hősünkkel, amennyiben a lift alattunk áll (ha nincs alattunk, az sajnos az életünkbe kerül).

A központi liftek (ELEVATOR) a bázis szintjei közötti mozgást segítik elő. Hét darab van belőlük (A–G), melyek a 0–7. szintek között közlekednek (a legfelső szint a 0.). Amikor beszállunk a liftbe Ethanak 500 az első üzenetsorban kiírja, hogy melyik lift, hanyadik szintjén tartózkodunk.

A terminálba való belépésnek feltétele van: meg kell, hogy legyen hozzá az érvényes jelszavunk (PASSWORD). A jelszavakat az egyes berendezési tárgyakban való keresgéléssel gyűjthetjük össze. Ha már összegyűjtöttünk egy pár jelszót, a kereséshez hasonló módszerrel beléphetünk egy terminálba. A képernyőn egy számítógépkonzol jelenik meg, aminek a képernyőjén a következők jelennek meg:

COMPUTER TERMINAL

A: LOGIN (belépés a rendszerbe)
B: EXIT (kilépés a rendszerből)
C: SECURITY OPERATIONS (biztonsági rendszer működtetése)
Az '**A**'/'**B**'/'**C**' billentyűk megnyomása értelemszerűen a megfelelő funkció kiválasztását eredményezi. A program minden egyes **LOGIN** választásnál egy jelszót elvesz tőlünk. Ha elfogyna az összes jelszavunk, akkor Ethanak rögtön figyelmeztet bennünket (**SECURITY PASSWORD IS CHANGED**) felirattal. Természetesen ez az üzenet nem a termináloknál, hanem akkor jelenik meg, ha a pályán vagyunk. Ha a **LOGIN**-t választjuk a menüből és van érvényes jelszavunk (**PASSWORD OK TYPE ...**), a következő almenübe lépünk be (jelszó hiányában **PASSWORD INVALID** felirat kíséretében Ethanak 500 kiléptet bennünket a terminálból):

SYSTEM ONLINE

A: DIRECTORY (behelyezett lemezek tartalomjegyzéke)
B: STATUS (mi van a gépbe töltve)
C: LOAD (betöltés A illetve B lemezmeghajtóról)
D: ENTER (programok futtatása)
E: LIST (.TXT kiterjesztésű szövegfile-ok listázása)
F: LOGOUT (kilépés a rendszerből)

Ezeket a parancsokat csak akkor van értelme használnunk, ha már legalább egy lemezt behelyeztünk valamelyik meghajtóba a gyűjteményünkből. Ez a következőképpen történik: a 'HELP' billentyű megnyomására a jobb alsó sarokban megjelenik egy ablak, melyben a megszerzett floppy-kkal végezhető műveletek jelennek meg:

MANUAL

A: INSERT DISK (lemez betétele egy meghajtóba)
B: REMOVE DISK (lemez kivétele egy meghajtóból)
C: EXIT (kilépés)

INSERT DISK választása esetén a megfelelő billentyű megnyomásával meg kell határoznunk, hogy az 'A' vagy a 'B' meghajtóba akarjuk-e a lemezt betenni ('C'-vel kiléphetünk), majd a lemezek azonosítói között kell kiválasztanunk azt, amelyet a meghajtóba akarunk tenni. A választást a '**RETURN**' billentyű megnyomásával hagyhatjuk jóvá. A megtalált floppy-lemezekről egyébként célszerű papíron is nyilvántartást vezetni a későbbi gyors felhasználás végett.

REMOVE DISK választása esetén – az előbbihez hasonló eljárással – kivehetjük valamelyik meghajtóból a floppyt.

Ha van már lemez valamelyik meghajtóban, akkor elkezdhetünk manipulálni vele a fenti menü segítségével:

Mint minden rendes számítógép, Ethanak 500 is a **DIRECTORY** parancs kiadására hajlandó kiírni a lemezek tartalomjegyzékét. Ezt a parancsot elég sűrűn ki kell adnunk az összegyűjtött lemezeink megnézéséhez. Ekkor – feltételezve, hogy az A meghajtóban van lemez, a B-ben nincs – a képernyőn a **DRIVE A ******.@@@** (lemeztartalom (******) és típus (@@@) valamint a **DRIVE B IS EMPTY** feliratok jelennek meg.

A bázis területén összesen nyolc különböző tartalmú lemezt találhatunk, amelyek a következőek:

.... **.TXT** (üres)
BASINT.BIN
GAMES.BIN
LOOKAT.BIN
OPENDR.TXT
MANGER.BIN
MATHEM.TXT
PASCOM.BIN

A **.BIN** kiterjesztésű lemezek valamilyen futtatható programot, a **.TXT** kiterjesztésűek pedig valamilyen forrásszöveg-file-t tartalmaznak. Ez utóbbiak valamely fordítóprogram segítségével válnak futtathatóvá. A különböző lemezek használatára a későbbiekben, a megoldás ismertetésénél részletesen ki fogunk térni.

A terminálok menüjének **STATUS** parancsának segítségével tudhatjuk meg, hogy milyen programokat töltöttünk idáig be a terminálba. Ha már van letöltve program, **FILE:...** felirat(ok) jelzik a letöltött program(ok) nevét, ellenkező esetben **MEMORY IS EMPTY** (a memória üres) üzenetet kapunk. A terminálok memóriája véges!

A **LOAD** parancs a meghajtóban talált lemezen lévő program betöltését indítja el. Mivel a terminálok két meghajtóval rendelkeznek, a töltés az '**A**' vagy a '**B**' billentyű megnyomásával meg kell határoznunk, melyik drive-ról kérünk töltést (**SELECT DRIVE TO LOAD**). A kiválasztott meghajtó LED-je villogni kezd és betöltődik a lemezen lévő program.

Az **ENTER** paranccsal egy, a terminálba már letöltött, **.BIN** kiterjesztésű (azaz közvetlenül futtatható) programot indíthatunk el. Mivel több ilyen program is lehet a terminálban egyszerre, itt is ki kell választanunk a megfelelőt (a '**Q**' megnyomásával kiléphetünk a funkcióból).

A **LIST** parancs, csak a **.TXT** kiterjesztésű file-ok (azaz a forrásszövegek) esetén használható. Aktiválása után az eddigiekben megismert módon ki kell választani a terminálba letöltött szövegfile-ok közül a listázni kívántat. Nem árt, ha valamennyire ismerjük a BASIC és a PASCAL nyelvet, mert a forrásnyelvű programokból sok minden kiderülhet a főajtó kinyitásának mikéntjéről...

A **LOGOUT** parancs a terminálból való kilépést jelenti, ekkor újra visszatérünk a játékhoz.

Ha a terminálnál, nem a rendszerbe lépünk be, hanem a **SECURITY OPERATIONS** pontot választjuk, egy újabb menübe léphetünk be, ahol a következő pontokból válogathatunk:

A: **DISABLE ROBOTS** (robotok megbénítása)
B: **MOVE PLATFORMS** (szobaliftek mozgatása)
C: **EXIT** (kilépés a menüből)

A **DISABLE ROBOTS** választása esetén visszakerülünk az aktuális szobába és robotok – azon a helyen, ahol a terminálba való belépéskor tartózkodtak – bénultan fognak ácsorogni.15 másodperc letelte után viszont folytatják megszokott útvonalukat. E 15 másodperc alatt viszont szabadon garázdálkodhatunk a szobában. Azért arra vigyázzunk, hogy ne vezessük neki Mike-ot valamelyik szundikáló robotnak vagy egy olyan platform aknájába, amely a fejünk felett tartózkodik. A robot csak egy életünket veszi el, de az aknába zuhanás egy érdekes mondatot csikar ki a gépből:'**GAME OVER**'.

A **MOVE PLATFORMS** választása esetén Ethanak 500 ellenőrzi a jelszót, majd az 'A–C' billentyűk valamelyikének megnyomásával ki kell választanunk, melyik liftre gondolunk (**SELECT PLATFORMS (A..C) OR TYPE "E" TO EXIT**). Egy billentyű megnyomása után (az 'E'-vel kiléphetünk), Ethanak 500 megadja a lift jelenlegi pozícióját (pl. **PLATFORM:A LEVEL:2**), majd azt az emeletet kéri, ahová a liftet állítani akarjuk (**ENTER LEVEL (0..3)**). A liftek számozása balról jobbra értendő A-tól C-ig, a szintek fentről lefelé 0-tól 3-ig. Amint a megfelelő pozícióba állítottuk a liftet, az 'E' megnyomása után visszatérhetünk a szobába. Mivel a liftek állítgatásához egy jelszót fel kell használnunk, értelemszerűen csak akkor használjuk, ha a szobán való áthaladáshoz feltétlenül szükséges.

Most pedig következzék a feladat teljesítésének ismertetése! Először a megtalált floppy-lemezek tartalmával kezdenénk:

.TXT (üres lemez): Ez a játékos idegeinek borzolgatására alkalmas, egyébként használhatatlan. Ne is pazaroljuk rá drága időnket.

BASINT.BIN: Amint a nevéből is kitűnik, ezen a lemezen egy BASIC interpreter található. A program segítségével válik futtathatóvá a **MATHEM.TXT** lemezen található BASIC program. A **BASINT** betöltése és elindítása után, mely az előzőekben már említett módon történik, egy menü jelentkezik be, amelynek **RUN** pontjával elindítható a terminálba már letöltött BASIC-program (ha nincs ilyen letöltve, akkor **ERROR: NO BASIC FILE** hibaüzenetet kapunk).

GAMES.BIN: Ezen a lemezen egy logikai, területfoglalós játék van, amit csak unaloműzés és időpocsékolás céljából érdemes betölteni. A feladat teljesítéséhez semmi köze.

LOOKAT.BIN: Ezen a lemezen található az A-07 bázis térképe – nagy hasznát vehetjük a kijárat megtalálásában.

OPENDR.TXT: Ezen a lemezen egy PASCAL nyelven írt "ajtónyitó" programot találunk. A főajtót csak akkor tudjuk a program segítségével kinyitni, ha előzőleg a **SECURITY**-t, azaz a biztonsági rendszert 'LOW'-ba, azaz alacsonyba állítottuk. Ehhez persze egy másik program (**MATHEM**) használatára is szükség van. A PASCAL program futtatásához természetesen a fordítóprogramra is szükségünk van (**PASCOM**).

MANGER.BIN: MANAGER program. Ez a segédprogram adja meg a bázis állapotát: amennyiben a **MANAGER PASSWORD** még nincs a birtokunkban (ez a tizedik password felvételekor következik be), a **MANAGER NEEDS PASSWORD** üzenet után leáll a program. Ha már megvan a a **MANAGER PASWORD**, a következő információkat kapjuk Ethanak 500-tól:

SECURITY HIGH (magas) vagy **LOW** (alacsony);
DOOR IS CLOSED (a főajtó zárva) vagy **OPEN** (nyitva).
Itt megjegyeznénk, hogy a **SECURITY PASSWORD** megszerzéséhez előbb öt **ACTUAL PASSWORD** összeszedése szükséges.

MATHEM.TXT: **BASIC** program. A lényege, hogy egy matematikai feladványt kell úgy megoldanunk, hogy annak kiértékelése után a **MANAGER STATUS**-ba a **SECURITY LOW** kerüljön beírásra. Ha a LIST parancsal megnézzük a programot, kiderül, hogy négy egyszerű összeadásra kell úgy válaszolnunk, hogy a négyből kettő jó és kettő rossz legyen. Ekkor fogja az elmés program a **LOW**-t beírni a **MANAGER STATUS**-ba.

PASCOM.BIN: Ez egy remek PASCAL compiler, amelynek segítségével az **OPENDR** program futtathatóvá válik. Betöltése és futtatása után a terminálunk képernyőjén egy menü lesz látható, ahonnan a COMPILE pontot választva először le kell fordítanunk a programot (természetesen ehhez előbb le kell tölteni az **OPENDR**-t, különben **ERROR: NO PASCAL FILE** hibaüzenetet kapunk), majd a **RUN** választásával le kell futtatnunk.

A játék teljesítése röviden összefoglalva:

- Első lépésben szedjünk össze mindent, amit csak találunk.
- Gyűjtsünk legalább 10 PASSWORD-öt ahhoz, hogy megszerezzük a **MANAGER PASSWORD**-öt.
- Lépjünk be egy terminálba és készítsünk katalógust a lemezeinkről.
- Töltsük be egy terminálba a **MANGER** programot és futtassuk le.
- Ezután a **BASINT** következik a **MATHEM** programmal, amelynek a lefuttatása után a **SECURITY**-t **LOW**-ra, azaz alacsonyra állítjuk.
- Már csak a **PASCOM** és az **OPENDR** programok futtatása hiányzik.
- Ha mindez megtörtént, Ethanak 500 a terminálból való kilépés után megmondja, hogy hol található a kinyitott főajtó, amelyen elhagyhatjuk az A-07 bázist. Mostmár csak arra kell koncentrálnunk, hogy a hátralévő idő alatt elérjük a kijáratot. Ebben segítségünkre van a **LOOKAT** program, amelyen megtervezhetjük menekülésünk útvonalát.

Bounder Game — Plus 4

Az örökélethez két cím értékeit kell megfelelően beállítani:
5510,234: 5511,234 (decimális)

Bridge Head — Plus 4

Ahhoz, hogy sérthetetlenek legyünk két címen kell motoszkálnunk:
13214,43: 12790,43

Programozástechnika

Plus 4

Biztos sokan voltak már olyan helyzetben, hogy úgy gondolták, a számítógépüket nemcsak játékra használják, hanem mondjuk a háztartás illetve egyéb célok szolgálatába állítják (pl. a házi könyvtár nyilvántartása, receptgyűjtemény az asszonynak, stb.). Egy ilyen adatbázis létrehozásakor szembesül a szerencsétlen programozó a következő problémával: ezt az adathalmazt valamilyen szempont szerint rendezni is kellene. Egy adatbázis rendezéséhez a legkézenfekvőbb, leggyakrabban használt módszerek az alábbiak:

Buborékrendezés: a program végighalad az adattömbön és összehasonlítja az egymás után következő adatokat – ahol az előbbi "nagyobb" mint az utána következő, ott felcseréli a két elemet. Az eljárás addig ismétlődik, amíg ilyen adatpár létezik, azaz szükséges csere előfordul. Egy ilyen rendezési elv alapján működő program futásideje az adathalmaz elemszámának a négyzetével arányos.

Szelekív rendezés: ezen az alapelven működő program először az adathalmaz első elemét hasonlítja össze a többi adattal. Ha valamelyik vizsgált adat kisebb ennél, akkor azt felcseréli ezzel az adattal. Ezután veszi a második elemet és megismétli az előbbi eljárást, de az első elemet már figyelmen kívül hagyja az összehasonlításnál, mivel az első menetben már kiderült, hogy az a legkisebb – és így tovább.

Quicksort rendezés: A rendezés menete a következő: egy N elemből álló adathalmaznak veszük egy közbülső elemét. Ez fogja képezni az első összehasonlítás alapját, amelyben az adathalmaz részeit szétválogatjuk az ennél kisebb és nagyobb értékeket tartalmazó két részvektorba. Ezután az eljárást folyamatosan elvégezzük a részvektorokkal elemeivel (majd az így létrejövő részvektorok elemeivel és így tovább...) is. Az eljárás egészen addig tart, amíg az adathalmaz rendezetté nem válik.

A quicksort a leggyorsabb módszer, ami egy számítógépen nyilvántartott adathalmaz rendezésére szolgál, ezért az alábbiakban egy ilyen alapelven működő BASIC-programocskát mutatunk be. Ez természetesen csak a módszer szemléltetésére szolgál, egy adott feladat elvégzésére történő hozzáigazítása (az adatfelviteihez szükséges sorok illetve a rendezendő adathalmaz ismeretében szükséges változódefiníciók) már a programozó feladata!

A program a következőképpen működik: az adott vektor, részvektor alsó illetve felső határát a BA és a JO változók tárolják. Mivel a program egyszere csak egy részvektor rendezését teszi lehetővé, az előző vektorindexeket (BA,JO) el kell mentenünk egy háttérváltozóba, hogy az adott részvektor lerendezése után vissza tudjunk térni a soron következő másik részvektor rendezésére. A program felváltva a "bal oldali" illetve a "jobb oldali" részvektorokat rendezi le, míg a részvektor hossza egy nem lesz. A rendezés N log N lépésben rendez le egy N elemből álló vektort.

Mivel csak példaprogramról van szó, az alábbiakban csak egy 1–2000 közötti véletlen számokkal feltöltött, 24 elemből álló adathalmazt fogunk rendezni.

```
30  SCNCLR
40  DIMA(50),J1(30),B1(30),J0(30),BA(30)
60  E=24
70  FOR I=1 TO E: K=INT(RND(0) 2000)+1
80  A(I)=K: NEXT
90  GOTO265
110 BA=B1: J0=J1
120 K0=A(INT((J1+B1)/2))
140 DO
150 DO WHILE A(BA)<K0
160 BA=BA+1
170 LOOP
180 DO WHILE K0<A(J0)
190 J0=J0-1
200 LOOP
210 IF BA<=J0 THEN GOSUB480
220 LOOP UNTIL BA>J0
230 IF B1<J0 THEN HI=HI+1: GOSUB630: J1=J0: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
240 IF BA<J1 THEN HI=HI+1: GOSUB630: B1=BA: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
250 RETURN
265 B1=1: J1=E: GOSUB 110
270 END
480 MU=A(BA): A(BA)=A(J0): A(J0)=MU
490 BA=BA+1: J0=J0-1
500 RETURN
630 J1(HI)=J1: J0(HI)=J0: B1(HI)=B1: BA(HI)=BA
640 RETURN
650 J1=J1(HI): B1=B1(HI): BA=BA(HI): J0=J0(HI)
660 RETURN
```

Climb It

Plus 4

Az örökélet a következő érték beállításával oldható meg:
11747,48

Dingbat Wombat

Plus 4

Az örökélet eléréséhez a 8074 DEC címen kell 255-öt elhelyeznünk.

Fire Galaxy

Plus 4

Az örökélet megvalósításához két cím értékeit kell megváltoztatnunk:
5769,48: 5770,5 (decimális)

Az e havi ELITE-turnét ismét egy kis intermezzoval kezdjük, bár ez most csak a PLUS4-tulajdonosokat érinti. Számos levél érkezett ugyanis hozzánk, amelyek a játékállás kimentésével/betöltésével kapcsolatos problémákat vetnek fel. Nevezetesen azt, hogy nem lehet játékállást menteni kazettára. Azt mindenkinek sikerült elérnie, hogy a '@' megnyomásával behívta az input/output-menüt, a '3'-mal átállította a default egységet kazettára, megadta a file-nevet, megkapta a versenyszámát – aztán szépen lemerevedett az egész rendszer (egyébként megnéztük a Kazettaküldő Szolgálat egyik PLUS4-kollekcióján lévő verziót is – ugyanilyen). A kifagyásra a magyarázat nagyon egyszerű: az ELITE PLUS4-en kalózprogram, illegálisan lett konvertálva. Gyári teszten tehát nem ment át – a konvertáló úriember pedig ezt a részt nem ellenőrizte. Ha a programtól mentést kérünk, akármit is állítottunk be default perifériának, mindig a lemezmeghajtóhoz fordul – és ha azt nem találja, a rendszer lemerevedik! De nemcsak a kazettával rendelkező PLUS4-eseket kerülgetheti a guta – lemezmeghajtó esetén ugyan a kimentés rendben lezajlik (legalábbis a program úgy véli), de a kimentett állást a program nem nagyon hajlandó visszatölteni! A következő CoV-ig igyekszünk a hibát megtalálni és a szükséges helyesbítéseket közölni fogjuk. (Megismételnénk, hogy ez a programhiba csak a PLUS4-változatra vonatkozik!)

Utoljára a kiegészítő felszereléseknél hagytuk abba, azok közül is az intergalaktikus hiperhajtómű ismertetésénél. Gazdagok számára készült ugyan – viszont ez az egyetlen eszköz, amellyel galaxisok között mozoghatunk. Kezdetben az 1. Galaktikus térképen található bolygók között mászkálhatunk – ez azonban nem tartalmazza a Szövetség 2040 bolygóját. A galaktikus hiperhajtómű első használatakor (sajnos minden egyes darab csak egyszer működik) "egy szinttel magasabbra", azaz a 2. számú galaktikus térképre kerülhetünk. Összesen 7 ilyen galaktika van (erről később még részletesen).

Bányászlézer (MINING LASER): aszteroidák szétlövésére szolgáló lézerfegyver, az űrbányászat egyik alapja. 10-es technikai szintű világoktól kezdődően kapható, 800 pénzegység körül van az ára. Egy-egy aszteroida nagy mennyiségű értékes ércet tartalmaz, amelyet ezzel a lézerrel tudunk "kibányászni" (vagyis szétlőni az aszteroidát). A bányászott érc a bolygókon természetesen rendes rakományként értékesíthető. Űrhajó elleni támadó fegyverként nem célszerű használni, mert a pulzáló lézernél is gyengébb hatású.

Katonai lézer (MILITARY LASER): A legnagyobb hatásfokú lézerágyú, ezzel 2-3 találat is elég az ellenséges gépek elpusztításához. A 10-es technikai szinttől kapható, ára 6.000 pénzegység körül mozog. Minél előbb szerezzünk ilyet – legalább egyet, előre. Egynél többet a Galaktikus Rendőrség ugyanis nem enged egyetlen űrhajóra sem felszerelni.

Amigán a 64-változattól eltérően nem szöveges, hanem képes tájékoztatásból választjuk ki a vásárolni kívánt felszerelést az **EQUIP**-ikon választása után. Az ábrák sorrendje az iméntihez felsoroláshoz hasonló, viszont az utolsó helyen még szerepel egy, a 64-változatban nem szereplő felszerelés is: ez **RETRO-MOTOR**, ami a 10-es technikai szintű világoktól kezdve kapható, 8.000 pénzegység körüli áron. Repülés közben az '**R**' billentyűvel aktiválható. A berendezés feladata, hogy – veszély esetén – a *Cobra* villámgyorsan "kitolasson" a veszélyes zónából (nagyon nagy vízszintes, az előrenézettel ellentétes irányú gyorsulást ad). A vásárlás úgy történik, hogy a kívánt felszerelésre clickelünk, majd ismét az **EQUIP** ikont választjuk. A már felszerelt berendezések listája a **STATUS** ikon választása után tekinthető meg – a *Cobra* sziluettje körüli nyilak mutatják, hogy mi és hol helyezkedik el. Egy dologra felhívnánk a figyelmet: míg a 64-esnél nyugodtan cserebere̋lhetjük a felszereléseket, addig az Amiga-verzióban sehogy sem sikerült eladnunk valamelyik felszerelést.

A felszerelések használata

Az alábbiakban összefoglalásképpen ismertetnénk a berendezések – általunk célszerűnek ítélt – használatát.

Mindenekelőtt egy olyan berendezést említenénk, amit nem kell megvásárolnunk, már alapállapotban a *Cobra*-hoz tartozik. Ez az 'I' billentyűvel aktiválható célpontazonosító (ID). Ha bekapcsolt állapotban van, akkor megadja a következő célkeresztbe kerülő objektum nevét (azután kikapcsol). Célszerű állandóan bekapcsolva tartani, hogy mindig tudjuk mire fogunk tüzelni (*Viper*-re például soha, mert ez rakomány nélküli rendőrhajó – semmi hasznunk sincs megsemmisítéséből, csak a többi rendőrt fogjuk ezzel magunkra haragítani). Amigásoknak mondjuk ez esetben könnyű dolguk van: a radaron villogva látszik az az űrhajó, amely támad bennünket.

A szükségesnek ítélt felszerelések fontossági sorrendben:

Mickey Mouse

C64

A CoV 2. számában már közöltünk egy POKE-ot végtelen lőszerre. A most közölt megoldással is azt a célt tudjuk elérni, hogy vízipisztolyunk sose száradjon ki. Elsősorban azoknak javasoljuk, akiknek az ott ismertetett módszer nem jött össze. Töltsük be a játékot, majd RESET, és gépeljük be: POKE 44620,0: POKE 47951,0 (RETURN). A játékba a SYS 32800 paranccsal térhetünk vissza.

ECM: teljesen védtelenek vagyunk nélküle az ellenfél rakétái ellen. A legelső befektetésünk ez legyen.

Lézerek: a legjobb természetesen a katonai lézer, ilyen szükséges előre. A sugárlézer is megfelelő hatásfokú, egy ilyet tegyünk hátra, hogy az üldözők elől fedezze utunkat, ha a bolygó felé haladunk. A két oldalra teljesen felesleges lézert szerelnünk.

Automata dokkoló: a játék egyik legnehezebb része a dokkolás. Magától értetődik, hogy a biztonságos leszálláshoz minél előbb egy ilyenre kell szert tennünk. Ha megjelenik a *Coriolis* hatósugarát jelző S betű a műszerfalon, csak egy '**C**'-t kell nyomnunk és nyugodtan szemlélhetjük a műsort.

Rakodótér-kiegészítő: ha több árut szállítunk egyszerre, nagyobb haszonra tehetünk szert.

Üzemanyaggyűjtő: tulajdonképpen nem is az üzemanyaggyűjtés miatt fontos, hanem azon tulajdonsága miatt, hogy az űrben lebegő tárgyakat be tudjuk vele szippantani. Egy-egy űrhajó megsemmisítésénél (vagy akár elhalálozásunkkor is) gyakran láthatjuk, hogy a robbanás után egy hasáb alakú tárgy repül ki az űrhajóból: ez az általa szállított rakomány (a célpontazonosítón BARREL-ként jelentkezik). Ha van SCOOP-unk, ilyenkor repüljünk a rakomány után és úgy közelítsük meg, hogy a *Cobra*-val párhuzamosan haladjon és amikor fölé érünk, akkor kb. közvetlenül a hajó bal alsó és középső része között haladjon el (vigyázat, ha nem párhuzamosan haladunk vele, akkor a SCOOP vagy nem fogja elérni, vagy a rakomány elviszi az első pajzsunkat és azzal együtt szétrobban). Ha a dolgot jól csináltuk, akkor – ha a rakodótérben még van hely – a SCOOP automatikusan felszippantja a hordót és a képernyőn megjelenik, hogy mit fogtunk. Ezt természetesen a következő *Coriolis*-on a többi rakományhoz hasonlóan eladhatjuk. Ugyanez történik, ha közvetlenül a *Cobra* előtt lövünk szét egy űrhajót: a SCOOP – bár ez nem látszik rakománynak – begyűjti a szétfröccsenő fémhulladékot és a fogásnak ALLOYS-t könyvel el (30-35 pénzegység/t az ára). Hasonlóképpen történik az aszteroidabányászat is: a bányászlézerrel szétlőtt aszteroida "rakománya" az érc (MINERALS). Érdekességképpen megjegyeznénk, hogy mentőkabinokat (**ESCAPE POD**) is felszippanthatunk: ilyenkor az utasai a következő bolygón 1 t rabszolgaként (SLAVES) eladhatóak (vigyázat, a rabszolga csempészáru, amit a rendőrök nem néznek jó szemmel!).

Extra energiaegység: biztonsági célokat szolgál. Ha anarchista vagy feudális világgal kereskedünk számos ellenfél ronthat ránk – ilyenkor jól jön, ha dupla sebességgel töltődnek az energiabankok (csak rakétatalálatokkal tudnak bennünket kiirtani, mert az energiabankok azonnal utántöltik a lézertalálatokból eredő energiaveszteségünket).

Energiabomba: ezt is csak biztonsági okokból érdemes venni. A thargoidok ugyanis nemritkán 6-8 géppel támadnak egyszerre és ez az össztűzerő végzetes 'ehet. Ilyenkor egy gombnyomás – és már biztonságban is vagyunk.

Teljesen feleslegesnek tartjuk a rakéták és a mentőkabin használatát (valamint Amigán a retromotort). A rakéta drágább, mint egy lelőtt kalózért kapott maximális fejpénz (tehát csak veszteséget hozhat) – ha valaki megfelelően kezeli a lézert, semmi szükség nincs rá. A mentőkabin használatára sincs szükség, ha az előbb említett felszerelések a birtokunkban vannak és néha kimentjük az állást (esetleg a jogi státusz tisztára mosására használható).

Az említetteken kívül még van egy egészen speciális berendezés, amelyre az egyik feladat teljesítéséhez lesz égető szükségünk. Ez az álcázó egység (**CLOAKING DEVICE**). Ezt nem lehet megvásárolnunk: miután megkaptuk a feladatot (lehet egyébként előbb is), egy thargoid gépről lőhetjük magunknak. Ha ez megtörtént, azt a gép jelzi. Ha már birtokunkban van ilyen felszerelés, akkor az álcázót az '**Y**' (német billentyűzettel ellátott Amigákon természetesen a '**Z**') billentyűvel kapcsolhatjuk be. Ilyenkor az összes körülöttünk lévő gép számára láthatatlanokká válunk, eltűnünk a radarjaikról és nem is támadnak bennünket (mivel nem látnak minket, a felénk tartókat ki kell kerülnünk, különben lekaszálják a pajzsunkat – bár ez megtörténhet akkor is, ha nincs bekapcsolva az álcázó...). Az álcázó közvetlenül az energiabankokból szívja az energiát és nagyon sokat fogyaszt belőlük. Csak néhány másodpercig használhatjuk, különben teljesen kimeríti őket – ami szokás szerint a *Cobra* felrobbanásához fog vezetni. Az Amiga-verzióval kapcsolatban megjegyeznénk, hogy a cracker "munkásságának" köszönhetően ez a kütyü már kezdéskor is nálunk van, szóval a játék folyamán bármikor használható. Egyébként az **ELITE** közkézen forgó Amigás-törése az előbbihez hasonló jegyeket hordoz magán: kezdetben rögtön 155 tonnányi rakomány van a raktérben, legalább 300.000 pénzegység értékben és jónéhány bolygón egyes áruknak hihetetlen áral vannak – ezzel csak azt sikerült elérnie ennek a jóembernek, hogy elvette a játékostól a játék legizgalmasabb (kezdeti) szakaszát, ahol annak lassan kellett volna meggadagodnia.

Ennyi fért bele e havi **ELITE**-körutunkba. Most már tudjuk irányítani a hajót és kezelni a berendezéseit – a jövő hónapban már kereskedni is fogunk egy kicsit...

Bionic Commando

C64

Amikor a képernyőn megjelenik a játékos, és az óra elkezd lefelé számolni 200-ról, nyomjuk meg egyszerre a SHIFT LOCK és az '1' billentyűket. Az óra megáll, s miután mind a három életünket elvesztettük, újabb nyolcat kapunk ajándékba.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Amiga

Ismét itt van **M.O.T.C.**, akivel a CoV 3. számában már megörvendeztette az Amigás amigókat néhány stuffal. (Egyébként ugyanezt a kódtáblát küldte el a CoV-nak **Kárpáti Zsolt**, kecskeméti olvasónk is.)

"Egy kis segítség azoknak, akik az INDY III. ADVENTURE változatában az elején elakadtak: Egy kódtáblázat. Eredetileg a feltört verziók legtöbbje tartalmaz egy IndyCode.txt file-t, amiben ez megtalálható, de én láttam már olyan változatot is, amin ez nem volt rajta."

A játék 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a **SECTION 1** ill. a **SECTION 3** táblázatból történik. A kódot az **A,B,X,K,E** és **H** betűkön túl négyféle szimbólum alkotja, ezt – az áttekinthetőség kedvéért – ugyancsak betűk helyettesítik:

D betű	– jele a delta (△)
V betű	– jele a fordított delta (▽)
T betű	– jele a gamma (Γ)
O betű	– jele a négyzet (□)
/ jel	– jele a görög fí (Φ)

SECTION 1

	1	2	3	4	5	6	7
A	AEXX	K/KN	KOXN	HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B	AXDN	EIEB	AKDB	IHEI	OA/K	ONTA	EAHO
C	ANTI	OAHK	NOTK	DBHA	BOIO	ADXX	KEKN
D	DBXA	BOKO	TEXO	X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E	AEXB	BHKI	VOXI	KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F	BHDI	VKEK	VHDK	AVEA	OAIO	BBTX	VEKI
G	AVTA	OAHO	HOTO	DIHX	EEIV	ADXB	VEKI
H	OIXV	TEKB	TBXB	XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I	AIDB	VXEI	AVDI	KAEK	TVIA	IATO	VBHX
J	KATK	TVHA	VBTA	/OHO	IDIX	OEKV	TDKB
K	EBXO	DOKX	AEXX	K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L	BKDX	AVEV	AIDV	EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M	HVTB	OAHI	VOTI	XDHK	BOIA	HDXO	KEKX
N	EOXK	/TKA	IDXA	DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O	TXDA	EKEO	EHDO	DIEX	BX/V	TBTB	OHHI
P	DATX	BBHV	/KTV	OOHB	XHII	VEXK	DDKA
Q	BBXB	AOKI	AHXI	DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R	HHDI	EVEK	EIDK	BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S	EVTA	TAHO	DOTO	AIHX	AEIV	EDXB	HEKI
T	BOXX	VDKV	E/XV	AEKB	V/VI	IHDI	OIEK
U	IVDV	AKEB	BHDB	AIEI	KXIK	DBTA	BOHO
V	AATI	KBHK	OKTK	VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W	TBXA	EOKO	BEXO	AIKX	KTVV	DIDV	AAEB
X	AKDO	BVEX	BIDX	VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y	VBTV	DAHB	AOTB	VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z	KOXI	EDKK	BIXK	/EKA	DIVO	IHDO	VIEX

SECTION 3

	1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	OIHX	DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B	DEKA	HDVB	EIKB	IHVI	AIDI	KXEK	DB/A
C	OAEB	BB/I	XKEI	DV/K	VKTA	/VHO	AAIX
D	DVHK	ADIA	AAHA	TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E	EOHV	ABIB	/DHB	IEII	O/XK	TEKA	E/VO
F	IEKI	O/VK	OOKK	DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G	EXEK	BB/A	/KEA	BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H	IBHX	OOIV	VVHV	DDIB	XHXI	AIKK	EEVA
I	DDKB	OEVI	VTKI	XHVK	OXDK	TIEA	EXIO
J	IIEI	OX/K	BVEK	DKIA	VVTO	IAHX	OBIV
K	DOHA	BDIO	BAHO	ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L	I/KX	OTVV	ODKV	DHVB	VXDB	VKEI	VV/K
M	DXEV	ABIB	EKEB	VV/I	XATK	/VHA	HAIO
N	HDHI	BEIK	BBHK	/AIA	DBXO	OOKX	ADVV
O	BEKA	H/VO	HOKO	KDVX	AKDX	VVEA	OK/B
P	IIEO	VX/X	VVEX	KA/V	TVTB	BAHI	VBIK
Q	BVHV	TDIB	TAHB	XBII	DOXK	ETKA	OHVO
R	HHKI	VTVK	VDKK	AHVA	/XDA	DKEO	OV/X
S	AXEK	/B/A	BKEA	HV/O	DATX	ABHV	EAIB
T	HDHO	OIIX	KBHX	EOIV	ABXB	VOKI	XDVK
U	ATKV	E/VB	EOKB	HDVI	OHDI	DVEK	VK/A
V	/IEB	IX/I	XHEI	DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W	AVHK	DDIA	DAHA	BBIO	AOXX	KDKV	HHVB
X	//KO	ITVX	IDKX	OEVV	EVDV	VKEB	DD/I
Y	XXEX	DK/V	EAEV	EV/B	VATI	XBHK	BAIA
Z	EDHB	HEII	HBHI	BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot: pl. **SECTION 1 Row:E Column:1** esetén **AEXB** lesz a helyes válasz.
A játékban a **'SPACE'** felfüggeszti a játékot, az **'F5'** játékállást tölt/ment, az **'F8'** újraindítja a játékot.

NEUROMANCER

C64

Az itt közölt néhány tippet **Tövisházi Ambrus** budapesti Olvasónk osztja meg sorstársaival "Egy kis **NEUROMANCER**-stuff" néven.

- Ha számlaszámunkat feljegyezzük, sok pénzre tehetünk szert:egy ARMITAGE nevű úriember jó "BUSINESS"-t ajánl, ha küldünk neki levelet, amely tartalmazza a számunkat. 10.000,- dollárt fogunk találni a számlán.
- Ha az olcsó szállóba (CHEAP HOTEL) megyünk, kiküldenek. Hogy rendezzük a számlát, be kell lépnünk a CHEAPO nevű adatbázisba, és a Password-ként meg kell adni: COCKROACH. Itt találunk egy EDIT BILL opciót, majd a "Balance" mellett lévő számot kell beírnunk a helyre, ahol 0 található. Így ingyen megússzuk a számla rendezését.
- Be tudunk menni a MICROSOFTS üzlet belső ajtaján, ha belépünk a rendőrség adatbázisába, és átírjuk vala-melyik körözött személy nevét LARRY MOE-éra, azonban előtte a számlaszámot is fel kell kutatni valahol (ez már az Ön dolga, kedves játékos).
- Ha már sikerült eljutnunk egy CYBERSPACE-deck megvételéhez, egy tök jó CYBER-jack található a Maruti cégnél (TILTOTT ZÓNA).
- Ha a DONUT WORLD nevű sörözőben szóba elegyedünk a rendőrrel, minden esetben letartóztat!

X The Adventure

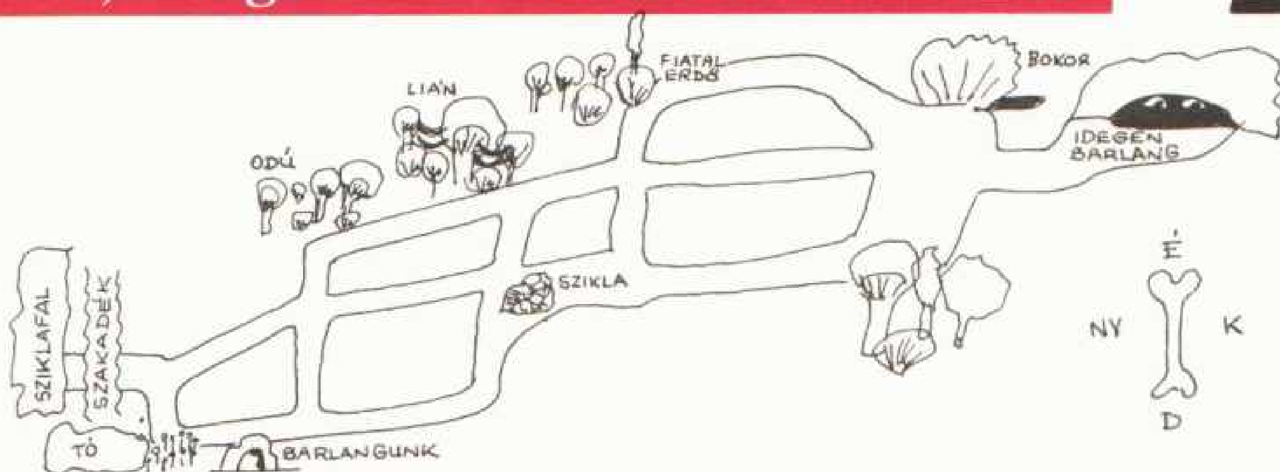
C64

"Tisztelt Szerkesztőség (CoVboy)! Ebben a levélben egy jó magyar szöveges kalandjátékot közlünk! A játék címe: X THE ADVENTURE. A játékot C64-en csináltam meg, Amiga és plus 4-es változatáról még nem hallottam (lehet, hogy nincs is)." Készítették **Kistamás János**, **Tímár Dénes**, **Kistamás Gábor**, Budapest (**Kösz, fiúk! A magyar tanárnak – véleményetekkel ellentétben – szerintem semmi gondja nem lehetett volna – CoVboy**)

A játék az őskorban játszódik, háttértörténete kideríthetetlen.
A szövegbevitel egyes szám második személyben történik! Ékezetet a magánhangzókra a 'C=' jel segítségével tehetünk. A kukac ('@') és a csillag ('•') az Ő és az Ű betűket helyettesítik.
A fukcióbillentyűk szerepe:

'**F1**': Nézz körül!
'**F2**': Load
'**F3**': Vizsgáld meg!
'**F4**': Save
'**F5**': Leltár
'**F6**': Használd!
'**F7**': Segítség
'**F8**': Pontszám

A játék a barlangunkban kezdődik. Menjünk ki! (É) Mit látnak szemeink, a bejárat előtt egy tű hever. Vegyük fel! (**Fogd tűt!**) Menjünk még kijjebb. (É) Napsütötte tisztáson vagyunk. Menjünk el az idegen barlanghoz! (**É,É,K,K,K,K**) A csúnya medve nem enged beljebb minket! Dolgunk végezetlenül, hagyjuk el a barlangot (**Talán inkább dolgavégzetlenül, a "dolgunk végzetlensége" szorulást okozhat – CoVboy**)! (**NY**) Hm... A medve követ! Menjünk el a tóhoz! (**NY,NY,NY,D,D,NY**) Mint látjuk, a medve még mindig követ. Próbáljuk meg eltenni láb alól! Nagyon csábít a nád, hát törjünk le egyet! (**Törd nádat**) Menjünk a szakadékhoz. (É) Alkalmazzunk egy kis fortélyt. (**Használd nádat**) Ezután már nyugatra is tudunk menni. Menjünk is! Mint tapasztaljuk, a medve leesett a szakadékba. Ezután már nincs zavaró tényező az életünkben. Menjünk vissza a medve barlangjához. (**K,K,É,K,K,K,K,K**) Itt egy kovakő. Vegyük fel! (**Fogd kovakövet**) Befelé nem tudunk menni, mert egy szikla zárja el útunkat. Nincs más választás, menjünk ki! (**NY,NY**) Most induljunk el felkutatni a terepet. (É) Itt egy bokrot veszünk észre. Vizsgáljuk meg. (**Vizsgáld bokort**) Mögötte egy szaurusz lapul. Öljük meg, hátha még jó lesz valamire. (**Öld szauruszt**) Ezután vegyük magunhoz! (**Fogd szauruszt**) Induljunk el a barlangunk felé! (**NY,D,NY**) Még nem a barlangunknál vagyunk, de mint látjuk a fákat liánok kötik össze. Vegyünk fel egyet! (**Fogd liánt**) Menjunk délre! Itt egy sziklát látunk. Vajon mire jó? Próbáljuk meg használni a liánt! Nem történik semmi. Most haználjuk a bunkót! (**Használd bunkót**) A sziklából törtünk egy darabot. Menjünk tovább! (D) Itt egy tauruszt látunk. Valószinűleg a TAURUS gumigyárról kapta a nevét. Ami azt illeti egészen jó "gumipofát" vág. Kérjünk egy kis segítséget! (F7) Most már tudjuk, hogy a taurusz ragadozó. Menjünk nyugat felé. Itt vagyunk a barlangunk előtt. Menjünk be! (**D,D**) A barlang belsejében tűzifa látható. Most használjuk a kovakőt! (**Használd kovakövet**) Erre a tűz meggyullad. Most süssük meg a szauruszt! (**Süsd szauruszt**) Menjünk ki a tauruszhoz! (**É,É,K**) Adjuk oda a nálunk őrzött ínyencfalatot! (**Add szauruszt taurusznak**) Ő megeszi és továbballag. Viszont itt hagyott egy ásót. Vegyük fel! (**Fogd ásót**) Induljunk el északi irányba. Innen folytassuk utunkat nyugat felé. Erdő melletti tisztáson vagyunk. Mitévők legyünk? Kérjünk segítséget! No, nem az OTP-től... (F7) "A föld itt puhább!!" Mit lehet egy puha földön csinálni?? Próbáljunk meg ásni! (**Áss**) Találtunk egy aranyat!!! (**Fogd aranyat**) Menjünk el a fészekhez! (**K,K,K**) Másszunk fel a madárhoz! (**Mássz fel fára**) Mivel a madarak szeretik a fényes dolgokat, ezért hát adjuk neki oda az aranyat. (**Add aranyat madárnak**) Ezután másszunk le a fáról! (**Mássz le fáról**) Ballagjunk a kígyóhoz! (**NY,É**) A kígyó szereti a tojást. Hát adjuk neki azt, amit a fészekben kaptunk! (**Add tojást kígyónak**). Megeszi – "Hívj ha szükséged van rám!" Menjünk el az odúhoz, ahol nem férünk be. (**NY,NY**) Itt az alkalom, hogy hívjuk a kígyót. (**Hívd kígyót**) Az odúban egy balta rejtőzött, amit a mi kedves kígyónk kihozott onnan. Ha már baltánk is van, menjünk el fát vágni! Mondjuk a fiatal erdőhöz! (**K,K,É**) Itt vágjunk fát! (**Használd baltát**) Kivágtunk egy fiatalabb fát, legallyaztuk. Lett sok gally és egy "sziklatörő". Vegyük fel. (**Fogd gallyat, fogd sziklatörőt**) Ballagjunk el a tigrishez! (**D,D**) Mit kellene csinálni eme vérengző fenevaddal?? Öljük meg! No de mivel (**...mivelhogy meg kell ölni... – CoVboy**)? Puskával nem lehet! Az őskorban még nem volt puska. Nyilunk pedig nincs... Azaz lehet, hogy tudunk csinálni. Nézzük meg a leltárt! (**F5**) Mi kell egy nyílhoz? Gally és egy erős húr. Gallyunk már van, de mi legyen a húr? Esetleg a lián?? Próbáljuk meg! (**Használd liánt**) A program jelzi, hogy "Kész". Mi lehet kész, talán a nyilunk? Nézzük meg! (**F5**) Sikerült nyilat készítenünk! Most már leteríthetjük a tigrist! (**Öld tigrist**) "Lelőttem" (**Fogd tigrist**) Most nyúzzuk meg. A bőrére szükség lehet, mert bizonyára hideg van! (**Használd kő**) "Megnyúztam" (**Fogd bőrt**) Most próbáljunk meg ruhát varrni! (**Használd tűt**) "A bőr még nincs kiszárítva!" Hm... Most mitévők legyünk?? Mondjuk menjünk el a barlangunk elé. (**NY,NY,D**) Itt nem tudunk mit csinálni, de azért kérjünk segítséget! (**F7**) Itt a nap jobban süt! Valószínű, hogy a bőrt itt kell kiszárítani. (**Tedd le bőrt**) Nem történt semmi! Várjunk egy kicsit! (**Várj**) **A nap kiszárította a bőrt.** Most használjuk a tűt! (**Használd tűt**) "Kész" No, akkor nézzük meg művünket! (**F5, vizsgáld ruhát**) "Inkább egy női ruha. Kár!" Menjünk el az idegen barlangba, ahol egy szikla torlaszolja el az utat. (**É,É,K,K,K,K,K**) Itt az ideje, hogy használjuk a "sziklatörőt"! (**Használd "sziklatörőt"**) Most már szabad az út! (**D**) Nini! Itt egy nő! Mit csináljunk egy nővel? (**Lennének tippjeim... – CoVboy**) Kérjünk segítséget! (F7) A nők szeretik az ajándékot. Mit adjunk neki? Mondjuk a "sziklatörőt"! Nem kell neki! Megvan! A ruhát! (**Add ruhát nőnek**) Megörül neki, és cserébe bárhová követ minket... (**F8**) Már csak 30 pont hiányzik. Menjünk vissza a barlangunkba. (**É,NY,NY,NY,NY,NY,D,D,D,D**) No, otthon volnánk! Nézzük meg mennyi pontunk van. (F8) Ujjé! 300 pont az elérhető 300-ból! A küldetést teljesítettük, a kalandnak vége! Jó szórakozást!



STEEL THUNDER

C64

"Helló CoVboy! Lenyűgözően szabatos leveled eufórikus örömet okozott (ismét!) a családban (anyámék rákaptak az újság olvasására), miután hangosan felolvastam felolvastam nekik két költői hőseposzodat (**izé... Barátunknak néhány népi rigmust is küldtem, cserébe az ő – hogyismondjamcsak – "alkotásaiért". Ezektől természetesen az olvasótábort megkíméljük, mert nagy dózisban mindkettők művei ámokfutást okozhatnak – CoVboy!**). Nagyszerű versike! A közeljövőben lesz mit irkálni (**Jaj! Neeeee! – CoVboy**). Itt van a **STEEL THUNDER**:

Tankszimulátor, igen jó kivitelezésben. Alapvetően 4 féle tankot választhatunk:

H60A3: Fő harci tank, jó fegyverzet és sebesség, 105 mm-es ágyú
H48A5 PATION: Bunkerek ellen kiválóan alkalmas, egyébként könnyű fegyverzetű
H3 BRADLEY: Elég jó tank, ennek az egynek vannak TOW rakétái (mindent szétvisznek)
H1A1B ABRAMS: Leggyorsabb és legerősebb tank, 120 mm-es ágyú

Először a gombok:

'←': tank energiahálózat be/ki
'**1**': motor be/ki
'**C=**': fegyverzet be/ki
'**4**','**5**','**6**': irányítás, ágyú-géppuska (kicsi), gépfegyver
'**2**': világítás be/ki
'**7**': sérüléseink kijelzése
'**8**': fegyverzet állapota
'**9**': térkép (joy: az X-et a célpontra helyezni, tűz)
'**0**': kétszer lehet megnyomni. 1) egyenesen haladni
2) az előre bejelölt X felé (ld. '**9**')
'**+**': automata irányítás (csak akkor van erre lehetőség, ha elhagyjuk az irányítófülkét!) a periszkópban látható cél felé
'**–**': körök leírása
'**£**': hátramenet
'**HOME**': tűz esetén ezt ajánlatos használni (csak kétszer lehet!)
'**DEL**': beáshatjuk magunkat a földbe (ha egy orosz egységet meglátunk a periszkópban, használhatjuk)
'**F1**': ha a füstgép ('**Z**') be van kapcsolva, engedhetünk vele egy kicsit
'**F3**': ágyú és gépfegyver közötti választás
'**F5**': céltávolság (lézeres bemérés)
'**F7**': a bombákat választhatjuk ki ezzel a funkcióval
'**Z**': füstgép be/ki
'**C**','**B**': hidraulikus toronyforgató be/ki (M3 típusú tanknál a 'C' a TOW rakétákat helyezi üzembe!)
'**N**': harci computer bekapcsolása
'**V**': stabilizátor be/ki (menet közben nem csalinkázik ide-oda az ágyúnk)
'**X**': aux be/ki (fog' sincs, mire való?)
'**>**': nagyítás be/ki
'**<**': nappali vagy sötétített periszkóp
'**H**': szűrt vagy tiszta periszkóp
'**CRSR** * +': a gépfegyvernél ('**6**') átkapcsolhatunk az ágyú ('**5**') periszkópjára
'**CRSR** ()': a gépfegyvernél ('**6**') átkapcsolhatunk az alsó géppuskára ('**5**')

A legénységet néha (mindig) nekunk kell válogatni, ezt tán mindenki meg tudja csinálni.

Egy-két jótanács:

- Ha a periszkópban meglátjuk az ellenfelet, ne rohanjunk csőstül beléjük! Használjuk az '**INST/DEL**' billentyűt, így biztonságosan lövöldözhetjük őket (ne felejtsük el beállítani a periszkóp fajtáját).
- A gépfegyvert (a nagyot) használhatjuk lánctalpasok ellen, de ekkor fel kell jönnünk a föld védelmező öléből.
- A térképen lévő jelek elárulják az ellenséges csapatok összeállítását (C-Convoy).

Írni még volna mit, de szerintem nem lenne helye az újságban (**Mégis jutott neki egy kicsi... – CoVboy**). Ha nem lenne elég szabatos, nyugodtan meg lehet vagdosni, nem fog érte összedőlni a világ, azt se muszáj közölni, hogy én küldtem (**Csak azért is! – hátha az összes fűzfapoéta eláraszt rigmussal: KAKUK ZOLTÁN, Vác – CoVboy**). Elég, ha bent van az újságban. (...) (**A továbbiakban CoVboy-Kakuk Zoli verses párviadal folytatása található, amitől megkíméljük a CoV olvasóit**)"

(az előző számban megkezdett rajzoló rutin forráslistájának folytatása)

```
1340: C94A 20 97 C8 FUGG    JSR  KORD     kezdöpont tárcímének kiszámítása
1350: C94D 20 1E C9 F2      JSR  PLOT     pont beállítása
1350: C950 A5 5C            LDA  B        Y irányú nagyság vizsgálata
1350: C952 D0 01            BNE  F3
1350: C954 60               RTS           ha nulla, akkor kész
1360: C955 C6 5C    F3      DEC  B        Y irányú nagyság csökkentése
1360: C957 20 69 CA         JSR  FL       ponthely mozgatása fel vagy le
1360: C95A 4C 4D C9         JMP  F2       ugrás a ciklus elejére
1370:               ;
1380: C95D 20 97 C8 VIZSZ   JSR  KORD     kezdöpont tárcímének kiszámítása
1390: C960 20 1E C9 V2      JSR  PLOT     pont beállítása
1390: C963 A5 5A            LDA  AA       X irányú nagyság vizsgálata
1390: C965 D0 07            BNE  V4
1390: C967 A5 5B            LDA  AA+1
1390: C969 D0 01            BNE  V3
1390: C96B 60               RTS           ha nulla, akkor kész
1400: C96C C6 5B    V3      DEC  AA+1     X irányú nagyság csökkentése
1410: C96E C6 5A    V4      DEC  AA
1410: C970 20 9C CA         JSR  JB       ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1410: C973 4C 60 C9         JMP  V2       ugrás a ciklus elejére
1420:               ;
1430: C976 A9 00    DRAW    LDA  #0
1430: C978 85 5D            STA  C        milyen irányba kell lépni vizszintesen (jobbra)
1430: C97A 85 5E            STA  D        milyen irányba kell lépni függőlegesen (le)
1440: C97C 38               SEC           átvitel-jelző beállítása
1440: C97D A5 B0            LDA  X2       X2-X1 az X/Y regiszterekbe
1440: C97F E5 AE            SBC  X1
1440: C981 AA               TAX
1440: C982 A5 B1            LDA  X2+1
1440: C984 E5 AF            SBC  X1+1
1440: C986 A8               TAY
1440: C987 B0 0D            BCS  D1       ha X2>X1 (pozitív a különbségük) ugrás D1-re
1450: C989 38               SEC           átvitel-jelző beállítása
1450: C98A A5 AE            LDA  X1       ha X2<X1 (negatív a különbségük)
1450: C98C E5 B0            SBC  X2       X1-X2 az X/Y regiszterekbe
1450: C98E AA               TAX
1450: C98F A5 AF            LDA  X1+1
1450: C991 E5 B1            SBC  X2+1
1450: C993 A8               TAY
1460: C994 C6 5D            DEC  C        balra kell majd lépkedni a kezdőponttól
1470: C996 86 5A    D1      STX  AA       X/Y tartalma az egyenes vizszintes mérete
1470: C998 84 5B            STY  AA+1
1480:               ;
1490: C99A 38               SEC           átvitel-jelző beállítása
1490: C99B A5 B3            LDA  Y2       Y2-Y1 az A regiszterbe
1490: C99D E5 B2            SBC  Y1
1490: C99F B0 07            BCS  D2       ha Y2>Y1 (pozitív a különbségük) ugrás D2-re
1500: C9A1 38               SEC           átvitel-jelző beállítása
1500: C9A2 A5 B2            LDA  Y1       ha Y2<Y1 (negatív a különbségük)
1500: C9A4 E5 B3            SBC  Y2       Y2-Y1 az A regiszterbe
1510: C9A6 C6 5E            DEC  D        jobbra kell majd lépkedni a kezdőponttól
1520: C9A8 85 5C    D2      STA  B
1530:               ;
1540: C9AA A5 5A            LDA  AA       ha az egyenesnek nincs X irányú kitérése
1540: C9AC 05 5B            ORA  AA+1     függőleges vonalat kell húzni
1540: C9AE F0 9A            BEQ  FUGG
1550: C9B0 A5 5C            LDA  B        ha az egyenesnek nincs Y irányú kitérése
1550: C9B2 F0 A9            BEQ  VIZSZ    vizszintes vonalat kell húzni
1560: C9B4 38               SEC           átvitel-jelző beállítása
1560: C9B5 A5 5A            LDA  AA       ha a függőleges kitérés nagyobb, mint a
1560: C9B7 E5 5C            SBC  B        vizszintes kitérés, akkor ugrás a FUGR rutinra
1560: C9B9 A5 5B            LDA  AA+1
1560: C9BB E9 00            SBC  #0
1560: C9BD 90 4C            BCC  FUGR
1570:               ;
1580: C9BF A5 5B            LDA  AA+1     AA elmentése M-be, mert az AA-t később felhasználjuk
1580: C9C1 8D B4 CA         STA  M+1
1580: C9C4 4A               LSR  A
1580: C9C5 85 60            STA  SZ+1     az SZ számláló az AA fele
1580: C9C7 A5 5A            LDA  AA
1580: C9C9 8D B3 CA         STA  M
1580: C9CC 6A               ROR  A
```

```
1580: C9CD 85 5F           STA  SZ
1590: C9CF 20 97 C8        JSR  KORD      a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1600: C9D2 20 1E C9 VIR    JSR  PLOT      pont beállítása
1600: C9D5 A5 5A           LDA  AA        X irányú nagyság vizsgálata
1600: C9D7 D0 07           BNE  VIR3      ha nulla, akkor kész
1600: C9D9 A5 5B           LDA  AA+1
1600: C9DB D0 01           BNE  VIR2
1600: C9DD 60              RTS            visszatérés a szubrutinból
1610: C9DE C6 5B    VIR2   DEC  AA+1      X irányú nagyság csökkentése
1620: C9E0 C6 5A    VIR3   DEC  AA
1630: C9E2 20 9C CA        JSR  JB        ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1640: C9E5 18              CLC            átvitel jelző törlése
1640: C9E6 A5 5F           LDA  SZ        SZ:=SZ+B
1640: C9E8 65 5C           ADC  B
1640: C9EA 85 5F           STA  SZ
1640: C9EC A5 60           LDA  SZ+1
1640: C9EE 69 00           ADC  #0
1640: C9F0 85 60           STA  SZ+1
1650: C9F2 38              SEC            átvitel-jelző beállítása
1650: C9F3 A5 5F           LDA  SZ
1650: C9F5 ED B3 CA        SBC  M
1650: C9F8 AA              TAX
1650: C9F9 A5 60           LDA  SZ+1
1650: C9FB ED B4 CA        SBC  M+1
1650: C9FE 90 D2           BCC  VIR       ha SZ<M visszatérés a rajzolóciklus elejére
1660: CA00 85 60           STA  SZ+1
1660: CA02 8A              TXA
1660: CA03 85 5F           STA  SZ        SZ:=SZM
1660: CA05 20 69 CA        JSR  FL        ponthely mozgatása fel vagy le
1660: CA08 4C D2 C9        JMP  VIR       visszatérés a rajzolóciklus elejére
1670:               ;
1680: CA0B A9 00    FUGR   LDA  #0        B elmentése M-be, mivel a B-t később felhasználjuk
1680: CA0D 85 60           STA  SZ+1      az SZ számláló a B fele
1680: CA0F A5 5C           LDA  B
1680: CA11 8D B3 CA        STA  M
1680: CA14 4A              LSR  A
1680: CA15 85 5F           STA  SZ
1690: CA17 20 97 C8        JSR  KORD      a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1700: CA1A 20 1E C9 FUR    JSR  PLOT      pont beállítása
1700: CA1D A5 5C           LDA  B         Y irányú nagyság vizsgálata
1700: CA1F D0 01           BNE  FUR2      ha nulla, akkor kész
1700: CA21 60              RTS            visszatérés a szubrutinból
1710: CA22 C6 5C    FUR2   DEC  B         Y irányú nagyság csökkentése
1710: CA24 20 69 CA        JSR  FL        ponthely mozgatása fel vagy le
1720: CA27 18              CLC            átvitel jelző törlése
1720: CA28 A5 5F           LDA  SZ        SZ:=SZ+AA
1720: CA2A 65 5A           ADC  AA
1720: CA2C 85 5F           STA  SZ
1720: CA2E A5 60           LDA  SZ+1
1720: CA30 65 5B           ADC  AA+1
1720: CA32 85 60           STA  SZ+1
1730: CA34 38              SEC            átvitel-jelző beállítása
1730: CA35 A5 5F           LDA  SZ
1730: CA37 ED B3 CA        SBC  M
1730: CA3A AA              TAX
1730: CA3B A5 60           LDA  SZ+1
1730: CA3D E9 00           SBC  #0
1730: CA3F 90 D9           BCC  FUR       ha SZ<M visszatérés a rajzolóciklus elejére
1740: CA41 85 60           STA  SZ+1
1740: CA43 8A              TXA
1740: CA44 85 5F           STA  SZ        SZ:=SZM
1740: CA46 20 9C CA        JSR  JB        ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1740: CA49 4C 1A CA        JMP  FUR       visszatérés a rajzolóciklus elejére
1750:               ;
1760: CA4C A5 58    LE     LDA  CIM       ha karakterhatáron van, ugrás az AS2-re
1760: CA4E 29 07           AND  #7
1760: CA50 C9 07           CMP  #7
1760: CA52 F0 07           BEQ  AS2
1770: CA54 E6 58           INC  CIM       memóriacím növelése
1770: CA56 D0 02           BNE  AS
1770: CA58 E6 59           INC  CIM+1
1780: CA5A 60       AS     RTS            visszatérés a szubrutinból
1790: CA5B 18       AS2    CLC            átvitel jelző törlése
1790: CA5C A5 58           LDA  CIM       CIM:=CIM+313
1790: CA5E 69 39           ADC  #<313
```

```
1790: CA60 85 58              STA  CIM
1800: CA62 A5 59              LDA  CIM+1
1800: CA64 69 01              ADC  #>313
1800: CA66 85 59              STA  CIM+1
1810: CA68 60                 RTS             visszatérés a szubrutinból
1820:                ;
1830: CA69 A5 5E     FL       LDA  D          ponthely mozgatása fel vagy le
1830: CA6B 10 DF              BPL  LE
1840:                ;
1850: CA6D A5 58     FEL      LDA  CIM        ha karakterhatáron van, ugrás az FE2-re
1850: CA6F 29 07              AND  #7
1850: CA71 F0 09              BEQ  FE2
1860: CA73 A5 58              LDA  CIM        cim csökkentése eggyel
1860: CA75 D0 02              BNE  FE
1860: CA77 C6 59              DEC  CIM+1
1870: CA79 C6 58     FE       DEC  CIM
1870: CA7B 60                 RTS             visszatérés a szubrutinból
1880: CA7C 38        FE2      SEC             átvitel-jelző beállítása
1880: CA7D A5 58              LDA  CIM        CIM:=CIM313
1880: CA7F E9 39              SBC  #<313
1880: CA81 85 58              STA  CIM
1890: CA83 A5 59              LDA  CIM+1
1890: CA85 E9 01              SBC  #>313
1890: CA87 85 59              STA  CIM+1
1900: CA89 60                 RTS             visszatérés a szubrutinból
1910:                ;
1920: CA8A 46 57     JOBB     LSR  BT         bitmaszk mozgatása jobbra
1920: CA8C 90 0D              BCC  JO         ha karakteren belül marad, ugrás JO-ra
1930: CA8E 66 57              ROR  BT         bitmaszk 7. bitjének beállítása
1940: CA90 A5 58              LDA  CIM
1940: CA92 18                 CLC             átvitel jelző törlése
1940: CA93 69 08              ADC  #8         cim növelése nyolccal
1940: CA95 85 58              STA  CIM
1940: CA97 90 02              BCC  JO
1940: CA99 E6 59              INC  CIM+1
1950: CA9B 60        JO       RTS             visszatérés a szubrutinból
1960:                ;
1970: CA9C A5 5D     JB       LDA  C          ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1970: CA9E 10 EA              BPL  JOBB
1980:                ;
1990: CAA0 06 57     BAL      ASL  BT         bitmaszk mozgatása balra
1990: CAA2 90 0D              BCC  BA         ha karakteren belül marad, ugrás BA-ra
2000: CAA4 26 57              ROL  BT         bitmaszk 0. bitjének beállítása
2010: CAA6 A5 58              LDA  CIM
2010: CAA8 38                 SEC             átvitel-jelző beállítása
2010: CAA9 E9 08              SBC  #8         cim csökkentése nyolccal
2010: CAAB 85 58              STA  CIM
2010: CAAD B0 02              BCS  BA
2020: CAAF C6 59              DEC  CIM+1
2030: CAB1 60        BA       RTS             visszatérés a szubrutinból
2040: CAB2 00        FLAG     .BYTE 0         ki/bekapcsolás jelző
2050: CAB3 00 00     M        .WORD 0         AA vagy B tárolóhelye
]c800-cab5
```

(by ASTER)

CARTRIDGE POKE-ok

C64

Dragon's Lair: POKE 4069,165 (örökélet)
Dragon's Lair 2: POKE 4112,165 (örökélet)
Eliminator: POKE 46873,96 (örökélet)
Forgotten Worlds: POKE 3273,181: POKE 48315,181: POKE 52038,181 (végtelen élet mindkét játékosra)
Foxx Fights Back: POKE 2704,165 (örökélet)
Flying Shark: POKE 7108,173 (örökélet)
Garfield: POKE 25370,173: POKE 25389,173 (örökélet)
Gryzor: POKE 13476,189: POKE 29187,18 (örökélet)
Hunchback: POKE 5704,50: POKE 9521,234: POKE 9522,234: POKE 9523,234 (örökélet)
Hunter's Moon: POKE 8155,165 (örökélet)
Hysteria: POKE 44527,201 (örökélet)
I Ball 2: POKE 38895,165 (örökélet)
Jack the Nipper 2: POKE 51114,173 (örökélet)

A C nyelv típusai

A C erősen típusos nyelv: minden változónak van típusa, s ezt a program szövegében explicite meg is kell adni. A C aránylag kevés típust ismer, ezek a következők:

	C elnevezés	Jelentés	Tárolási hossz
1.	char	karakter	1 byte
2.	int	egész szám	2 byte
3.	short	egész szám	2 byte
4.	long	egész szám	2 byte
5.	float	valós szám	nem implementált
6.	double	dupla pontos	nem implementált

Általában a C megvalósításokban az **int**, **short** és **long** típusok nem azonosak, de ebben a reprezentációban igen. Mint a bevezetésben már említettük, a valós számokat nem kezeli a rendszer. A 2.-4. típusok elé tehetünk egy **unsigned** módosító szócskát, ilyenkor az illető változók nem tárolhatnak negatív számot.

A változó-deklarációk alakja igen egyszerű:

[<tárolási típus>] <típus megnevezése> <változó lista> ;

Mint már jeleztük a <tárolási típus> helyén a **static**, **register**, **extern**, **auto** szavak egyike állhat. Az **auto** azt jelenti, hogy semmilyen speciális típust nem kívántunk megadni. Az auto szócska akár el is maradhat. Például:

```
int i,j;
char beolv, kiir, c;
short alfa, beta;
static unsigned ciklusvalt;
register char j;
extern int eszkoz, cel;
```

mind érvényes deklarációk.

Természetesen az alaptípusokon kívül vannak ún. **típusképző operációk** (pl. tömbök), amelyek segítségével további típusokat lehet definiálni. Ezekre később még visszatérünk.

Az alaptípusokon – elsősorban a számokon – a megszokottnál lényegesen több műveletet lehet végezni, s azok jelölése is meglepő. Ezek a műveletek (és relációk) a következők:

<table>
<tr><th></th><th>C jelölés</th><th>Prioritás és elnevezés</th><th></th></tr>
<tr><td>1.</td><td>!</td><td></td><td>logikai tagadás</td></tr>
<tr><td>2.</td><td>~</td><td></td><td>bitenkénti komplementer-képzés</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>+</td><td>10</td><td>összeadás</td></tr>
<tr><td>4.</td><td>-</td><td>10</td><td>kivonás, ellentett képzés</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>*</td><td>11</td><td>szorzás, mutatóképzés</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>/</td><td>11</td><td>osztás</td></tr>
<tr><td>7.</td><td>%</td><td>11</td><td>maradékképzés</td></tr>
<tr><td>8.</td><td>< <</td><td>9</td><td>balra tolás</td></tr>
<tr><td>9.</td><td>> ></td><td>9</td><td>jobbra tolás</td></tr>
<tr><td>10.</td><td><</td><td>8</td><td>kisebb</td></tr>
<tr><td>11.</td><td>></td><td>8</td><td>nagyobb</td></tr>
<tr><td>12.</td><td>< =</td><td>8</td><td>kisebb egyenlő</td></tr>
<tr><td>13.</td><td>> =</td><td>8</td><td>nagyobb egyenlő</td></tr>
<tr><td>14.</td><td>= =</td><td>7</td><td>egyenlő</td></tr>
<tr><td>15.</td><td>!=</td><td>7</td><td>nem egyenlő</td></tr>
<tr><td>16.</td><td>&</td><td>6</td><td>bitenkénti és</td></tr>
<tr><td>17.</td><td>|</td><td>5</td><td>bitenkénti vagy</td></tr>
<tr><td>18.</td><td>&&</td><td>4</td><td>bitenkénti kizáró vagy</td></tr>
<tr><td>19.</td><td>||</td><td>3</td><td>logikai vagy</td></tr>
<tr><td>20.</td><td>,</td><td>0</td><td>sorozatos kiértékelés</td></tr>
<tr><td>21.</td><td>? :</td><td>2</td><td>feltételes kifejezés</td></tr>
<tr><td>22.</td><td>+ +</td><td></td><td>növelés</td></tr>
<tr><td>23.</td><td>--</td><td></td><td>csökkentés</td></tr>
<tr><td>24.</td><td>=</td><td>1</td><td>értékadás</td></tr>
<tr><td>25.</td><td>+ =</td><td>1</td><td>értékadás összeadással</td></tr>
<tr><td>26.</td><td>-=</td><td>1</td><td>értékadás kivonással</td></tr>
<tr><td>27.</td><td>*=</td><td>1</td><td>értékadás szorzással</td></tr>
<tr><td>28.</td><td>/=</td><td>1</td><td>értékadás osztással</td></tr>
<tr><td>29.</td><td>%=</td><td>1</td><td>értékadás maradékképzéssel</td></tr>
<tr><td>30.</td><td>> > =</td><td>1</td><td>értékadás jobbratolással</td></tr>
<tr><td>31.</td><td>< < =</td><td>1</td><td>értékadás balratolással</td></tr>
<tr><td>32.</td><td>&=</td><td>1</td><td>értékadás bitenkénti és-sel</td></tr>
<tr><td>33.</td><td>|=</td><td>1</td><td>értékadás bitenkénti vagy-gyal</td></tr>
<tr><td>34.</td><td>↑=</td><td>1</td><td>értékadás bitenkénti kizáró vaggyal</td></tr>
<tr><td>35.</td><td>sizeof</td><td></td><td>változó tárolási hossza</td></tr>
<tr><td>36.</td><td>cast (<típus>)</td><td></td><td>konvertálás</td></tr>
</table>

A C nyelv — C64, C128

Az egy operandusú műveletek prioritása a legmagasabb (nem számítva a zárójeleket). Ezek a következők: !, *, &, -, |, ~, + +, --, **sizeof**, **cast**. Ezek az operátorok jobbról balra kötnek. Az összes kétoperandusú művelet balról jobbra köt. Ezek prioritását a táblázatban soroltuk fel. Ezek után következnek prioritásban **az értékadó műveletek**, amelyek mindegyike jobbról balra köt. Végül legalacsonyabb prioritású a vessző művelet, s így mindig ez hajtódik végre utoljára. A vessző balról jobbra csoportosít.

A C nyelvben az értékadás mint önálló utasítás nem jelenik meg, hanem speciális műveletként szerepel. Az **x = 2** értékadás eredményül 2-t ad, s mellesleg ez az érték az **x** változóba is belemásolódik. Pl. az **y + (x = 2)** művelet korrekt. Eredményül az **y + 2** értéket kapjuk, s mellékhatásként az **x** változóba kerül a 2 érték.

Hasonlóan furcsa a vessző művelet, ami a C programokban igen gyakori. Pusztán annyit jelent, hogy a vesszővel elválasztott kifejezéseket sorban ki kell értékelni, s magának a kifejezésnek az értéke az utoljára kiértékelt kifejezés lesz. Tekintsük például az **i = (j = 2,j + 1)** kifejezést! Először természetesen a zárójelen belüli kifejezés értékelődik ki. Ennek hatására **j** értéke 2 lesz, majd kiértékelődik a **j + 1** kifejezés, melynek értéke így 3 lesz. Ezért **i** a 3 értéket kapja, s magának az egész kifejezésnek az értéke is 3 lesz!

Következő furcsaság a + = típusú értékadás. A C nyelv készítői úgy találták, hogy igen gyakoriak az **X = X + 1** jellegű értékadások, s ezek gyors végrehajtása érdekében bevezették a + = jelet. **X+ = Y** az **X = X + Y** értékadás rövidítése. Ha tehát az **X** változót 1-gyel akarjuk növelni, akkor a leggyorsabban azt az **X + = 1** paranccsal hajthatjuk végre. Hasonlóan kell értelmezni az összes többi értékadó műveletet is.

Az 1-gyel való csökkentést és növelést annyira lényegesnek találták, hogy külön csökkentő és növelő műveleti jelet iktattak a nyelvbe, ezek a + + és a -- jelek. Ezeket csak változó elé vagy után lehet írni. Ha eléje írjuk, akkor a változó értékét először kell módosítani, majd utána használni. Ha utána írjuk, akkor előbb használjuk a változó értékét, s csak utána módosítja a program. Például az **i = (x = 2,y = 3,x + (+ +y))** művelet hatására i értéke 6 lesz! (Vajon miért?)

Utoljára maradt a feltételes értékadás. Ez egy három argumentumú művelet: <feltétel> ? <kifejezés> : <kifejezés>. A feltételes kifejezés értéke a > követő első kifejezés, ha a feltétel igaz, különben a második. Például az **x > y ? x : y** kifejezés értéke mindig az **x** és **y** számok közül a nagyobbik.

C programok felépítése

Mint már említettük, a C program változó deklarációk és függvény definíciók sorozata. A program futása a **main** nevű függvény meghívásával kezdődik, ez tekinthető tulajdonképpen a főprogramnak. Egy függvény definíció az alábbi alakú:

```
[[extern] <típus> ] <név> (<paraméterlista>)
        <változó-deklarációs lista 1>
        { <változó-deklarációs lista 2>
              <utasításlista> }
```

A <név> a függvény nevét adja meg, ezzel a névvel kell a függvényre majd hivatkozni.
A <paraméterlista> a függvény formális paramétereit adja meg, ezeket és csak ezeket a <változó-deklarációs lista 1>-ben deklarálni kell. Ezeket a változókat csak és kizárólag a függvény belsejében használhatjuk.
A kapcsos zárójelek közti részt szokás függvénytörzsnek hívni. Ez ugyancsak tartalmazhat egy deklarációs listát, ezek lesznek a függvény belső változói. Végül a függvénytörzsben kell megadni a végrehajtandó utasítások sorozatát. A függvény nevét egy típusazonosító előzheti meg, ez megadja, hogy a függvény milyen típusú értékkel tér vissza. Ha elmarad, akkor az mindig **int** típust jelent. Annak jelzésére, hogy a függvény visszaadott értéke érdektelen, szokás a **void** típust használni. A **void** típus valójában egész típust jelent, de a függvény neve elé írásával egyértelműen jelezhetjük, hogy nincs felhasználható visszaadott érték.

Az **extern** használata azt jelenti, hogy a szóbanforgó függvényt egy másik program-modulban fogjuk megadni, s azt a modult a programszerkesztés során szerkesztjük hozzá. A standard könyvtári modulok a megfelelő **include** file-okban **extern**-ként vannak deklarálva. Az **extern** függvényeknek nincs formális paraméterlistája és törzse. Az általa visszaadott érték típusát azonban meg kell adnunk.

A továbbiakban felsoroljuk az összes C utasítás formáját. Ügyeljünk az egyes utasítások végén látható pontosvesszőre (;) használatuk kötelező!

1. Összetett utasítás. Az összetett utasítás alakja

{ <változó-deklaráció lista> <utasításlista> }

formájú, hasonló a függvénytörzzsel. Az itt szereplő változók csak az összetett utasításon belül léteznek, onnan való kilépéskor értékük nem használható fel.

2. A <kifejezés>; szintén utasítás. Hatására a <kifejezés> kiértékelődik, s értéke rendelkezésre áll. Ha a kifejezésben értékadások is szerepeltek, akkor a kifejezés kiértékelése egyben az értékadások végrehajtását is jelenti.

3. Függvényből visszatérni kétféleképpen lehet. Vagy a függvény törzsének utolsó utasítását is végrehajtjuk, vagy kiadjuk a **return** utasítast, amelynek alakja kétféle lehet:

return ;
vagy return <kifejezés> ;

Ez utóbbi esetben a függvény értéke a <kifejezés> lesz, míg az előző esetben nem definiált. Az első (tehát a <kifejezés> nélküli) esetet akkor használjuk, ha nem akarunk a függvénnyel értéket visszaadni.

(folytatjuk)

Great Giana Sisters — C64

Először is RESET-eljük a gépet, majd POKE 8257,173 az örökélethez, POKE 7434,173 a végtelen időhöz, ezt követően pedig a SYS 2098 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

CoVboy Posta

Hi mindenkinek, aki önfeledt mámorában levelezési rovat olvasására vetemedik. Lehet készíteni a vizes borogatást és a fejfájáscsillapítókat: ismét jön **CoVboy** (egyes levelek szerint *"kovbóly"*, esetleg *"az a bunkó"*, valamint JEAN nevű cracker (FBI + REDS) meghatározása szerint *"a büdösszájú"*) élesre – valamint tintával – töltött tollával. Ebben a hónapban nincs Megalevél – de kár! Akik esetleg megijedtek volna az előző szám 3 oldalnyi levelezésétől, azok megnyugodhatnak: mérhetetlen imperializmusom fennakadt az 1.75 által felállított "C nyelv" című szögesdróton és most már csak 2 oldal vagyok (a továbbiakban is). Az egyik szemem sír, a másik nevet: egy csomó levélíró azt kéri, hogy *"...nehogy véletlenül a levelezési rovatban válaszoljak!..."* – egy másik csomó meg direkt erre vágyik... Ezt mondjuk nem értem, de nem tartanám rossz ötletnek, ha a levelekben ezentúl mellékletképpen egy felbélyegzett, megcímzett válaszborítékot is találnék. Ja, még valami: az isten szerelmére! – ne magázzatok bennünket! Nem az Akármilyen Hivatalnak írtok...

Újság vagy könyv?

Hello CoVboy!

Végre rászántam magam egy kis levélírásra. (**Nekem is vannak néha ilyen rossz pillanataim... – CoVboy**) A CoV című újság (könyv?) alapjaiban véve nagyon jó. Azonban mint sok más kötözködő levelezőtársamnak, nekem is van problémám. Először is túl sok a felhasználói rész. Másodszor C-64-re (nekem ilyen van) olyan programok leírásai jelennek meg, amelyeket soha nem tudok beszerezni. Egy kicsit elterjedtebb programok (pl. TO BE ON TOP, WIZZARD WARZ) leírását netán, esetleg nem lehetne? (**Már hogyne lehetne! Nem írnád meg esetleg, hogy mi a jóistent kell csinálni a WIZARD WARZ-ban? – CoVboy**) Eddig mind a három számot megvettem. Könyörgök az árát ne emeljétek!!! (**Mi ugyanígy könyörgünk a nyomdának... – CoVboy**) A humorod egyébként hasfalszaggató (legjobban a "Karácsonyi tökös-mákos" tetszett) (**Régebben Hasfalszaggató Jack néven ténykedtem. Egyébként nekem úgy tűnik, hogy a tökös-mákosokat ti írjátok... – CoVboy**) Hát ennyi. Ha lehet, az újság vagy könyv (illetékes helyen ezt hogyan vették be?) hasábjain válaszolj.

BALÁZS ATTILA, Salgótarján

CoVboy: a problémád érdekes. Mi azt hittük, elég elterjedt játékokról csináltunk eddig leírást. Hallott már valaki a LAST NINJA 1-ről, a BATMAN-ekről, a DARK SIDE-ról vagy a TOTAL ECLIPSE-ről? (Igeeeen! – 1.75) Egyébként a megoldás egyszerű: rendeld meg a Kazettásoktól vagy próbálkozz az apróhirdetéseknél!

Könyv vagy újság? – igen, ez egy szép dilemma. Nekem úgy tűnik, hogy ez a CoV néven ismert papírhalom valamiféle újságra emlékezteti az embert (többek között nem láttam még könyvben levelezési rovatot), de egyébként szerintem az elnevezése lényegtelen. Persze, ha – neadj'isten! – Illetékes Elvtárs olvasná ezt, akkor ez természetesen könyv (ugyan már, miféle újság?!), ami darabokban jelenik meg. Nem is könyv – puzzle.

??? (Majdnem Megalevél...)

Hello mind az 1.75 (a szakállas is) Hi CoVboy!

Az újságotok, bocs könyvetek csúcsszuper! Főleg az utóbbi számotokban az a bizonyos Amigás "Olvasói Tökös-Mákos". (**Azt M.Ó.T.C. írta! – CoVboy**) NNa. Szóval. Hát szerintem is elfelejthetnétek abból a bizonyos világot rengető orgánumból a programozástechnikát. Azt majd mások kivégzik izé ill. elvégzik.

Zdrasztvujtye! vagy mi.

U.i.: Nem hallottatok olyan könyvről, hogy "A CoVboyokat lelövik ugye?"? (**Nem. Talán valami western lehet, de a címe nem tetszik** – †) Majd még megörvendeztetlek egy két levéllel. Ugye örülsz? (**Nagyon! – CoVboy**) És még valami! Éljen a BATMAN!!!

©Anonimus soft all rights reserved

CoVboy: Nincs kommentár. Egyébként üzent érted IV.Béla: azt mondta, hogy a nevedet ne i-vel, hanem y-nal írd legközelebb. Még ha all rights reserved, akkor is...

Nagy ötlet!

Tisztelt szerkesztőség!

Lenne egy kis kérésem, legyenek szívesek közölni az IMPOSSIBLE MISSION és a RAID OVER MOSCOW leírását. Én cserébe leírtam sok prg. örökéletét. Köszönettel

GÁL ANDRÁS, Veszprém

CoVboy: Az IMPOSSIBLE MISSION szerintem még túlságosan friss újdonság ahhoz, hogy bárkinek is meglegyen ebben az országban – szóval azt inkább még nem, majd egy 4-5 év múlva (addig talán elterjed). A másikhoz valóban szükséges egy 7-8 oldalas leírás (az a minimum!) – hogy ez idáig nem jutott eszünkbe! Előbb egy kérdés: ha jön a visszarendeződés, akkor – természetesen érdemei elismerése mellett, sőt -képpen – kit fognak felfüggeszteni? Téged vagy minket? A "sok prg. örökéletet" köszönjük szépen: mi is olvastuk az 1001/2-t az LSI-től... (a fele nem működik).

Már megint BATMAN...

Kedves 1.75.

Mikor az egyik nap véletlen kézbe kaptam a COMMODORE 1001/2 számát (**??? – CoVboy**), megláttam a (mászkálós játékok) BATMAN című programot: hogy egy 1987.-ben kiadott könyvben hogy szerepelhet egy 1988-as játék. Tehát erre szeretnék választ kapni. Kérem, amennyiben ez lehetséges írjanak vissza.

HORVÁTH BALÁZS, Dunakeszi

CoVboy: Nahát! Az LSI-ben biztos jövendőmondó javasasszonyok üldögélnek, akik megdörzsölik üveggömbjüket, belepillantanak, aztán megmondják milyen stuff fog megjelenni jövőre (majd érdeklődök náluk, a POPULOUS 2-ről...). Bár gyanítom, hogy inkább egy '86-os Ocean-játékról volt szó, ami ugyanolyan 3D mászka, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS. Érdekesen fogalmazol!

Mikrovilág-komplexus

Helló, Covboy!

Nem tudom, melyik őrült pillanatukban találtak ki téged, de szerintem keresd fel a legközelebbi plasztikai sebészt, hogy nyisszantson le a farkadból, csippentsen le a pocakodból (**A pocak még rendben volna, de a másikhoz nem tudom mit szólna CoVboyné! – CoVboy**). Végy példát elegáns vetélytársadról, a Mikrovilág egeréről. Neki csupán a füle nagyobb egy kicsit, és az orra hosszabb egy árnyalatnyival a megszokottnál. (Rá még visszatérünk...)

Nna... Térjünk a tárgyra, és vegyük kíméletlen kritikai érzékünk tűéles lencséje fókuszába a CoV-t. (**Ejnye, be szép mondat! – CoVboy**) A tartalom a JÓ és a KIVÁLÓ határmezsgyéjén tanyázik. A COVBOY posta a KIVÁLÓ-nál kacsingat vissza a jó öreg tartalomra, de időnként bájcsevegést folytat ugyanezen leosztás alatt dekkoló ELITE leírással. A címlap a KIFEJEZETTEN ÓCSKA feliratú tábla alól (**... a Kodreán élezi az alabárdot...**) a CoV 3. számával rohamléptekkel elindult az élboly felé. (**... de most szerencsédre eltette – CoVboy**) Reméljük beéri őket. Az újságban szereplő fotók a MÉG MEGFELELŐ alatt cövekeltek le, nem sok hajlandóságot mutatva a fejlődésre. A címlapról még annyit, hogy fölösleges a színes. A Mikrovilág sem ilyen gyönyörű (?) színes címlappal próbálja magát "eladni". Ez olyan, mint egy szépen becsomagolt bonbon, belül egy irdatlan ronda valamivel, amiről a kóstolgatás után kiderül, hogy igen finom. (**Puff! Micsoda költői kép! – CoVboy**) Apropó, Mikrovilág! Az első szám bejelentkezőjéből idézek: "Mi nem lesz a kiadványban" ... sőt a (ru)szkájcsennel műsorát sem fogjuk leközölni (na vajon miért nem?)." Ehhez két kérdés: 1. Miért nem? 2. Ezzel a Mikrovilágot óhajtottátok lejáratni? Sajnos szinte biztos vagyok benne, hogy az őszinte válasz igenlő. Ha ez valóban így van, akkor csapj a kezedre! Ez nagyon csúnya dolog.

Szeretném, ha valamilyen formában 1.0, 0.75 vagy CoVboy válaszolna.

HELTAI CSABA + az ő nagybecsű ikertestvére HELTAI ÁKOS,Budapest

CoVboy: stílusod egyszerűen magával ragadó – belőled egyszer még nagy író lehet. Levélkédben azonban egy kicsit sok a Mikrovilág...! Ez azért is érdekes, mert a tavalyi "Mikrovilág-karácsonyon" (már megint!) egy zaklatott úriember pontosan ugyanezzel a szöveggel támadt egy ártatlan eladóra, aki nem átallott ott CoV-ot és SpV-t árulni... Nem te voltál az? Egyébként az a véleményem, hogy amit a Mikrovilág csinál, az az ő dolga, amit meg a CoV, az a mienk. A kérdéseidre a válaszok a következőképpen hangzanak:

1. Na vajon.

2. Az őszinte válasz pontosan ellenkezőképpen hangzik, azon okból kifolyólag, hogy amikor az a bizonyos bejelentkezés megjelent, a CoV-bagázsból még senki sem olvasott Mikrovilágot (becs'szó!). Azóta sem – következésképpen nem is tudhattuk, hogy mi szokott benne lenni (műholdprogram vagy egér). Ezentúl majd előfizetünk rá, nehogy valamelyik CoV-ban leírt mondat sérelmes legyen rájuk nézve (meg én is megnézhetem a konkurrens egeret). Egyébként – ha jól emlékszem – semmilyen konkrét megnevezés nem volt abban a bevezetőben ("Akinek nem inge...") – ezzel az erővel jelentkezhetne az Esti Hírlap (abban ugyanis van politika), a Pénzügyminisztérium (ők ugyanis emelik az árakat), sőt Nyina Vasziljevna is (őt ugyanis nem Mgtsz-nek hívják)...

Lost Ninja

Tisztelt Szerkesztőség!

Ezt a levelet hármunk nevében írtam, tehát úgy is vehetik mintha 3x ugyanennyit kaptak volna. De térjünk a tárgyra. Önök azt írták a CoV 1. számában a LAST NINJA leírásának az elején: "A Spv azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét roppant elégedettek lehettek: a LAST NINJA 2-nek nemcsak a Spectrumos, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták." Ennyi elég az idézésből. Hangsúlyozom ezen az oldalon a **17**. részben jelent meg. Lapozzanak csak tovább a 8. oldalra! Az utolsó bekezdésben az van írva, hogy a Spv. **14**. részében jelent meg. Én azért rendeltem meg a 14. részt mert a C-64-es kollekciók leírásánál, a fölső fehér hasábban az van írva: **C101-C104 (SpV.14)**!! (**Megjegyzem, ezt most itt nem egészen értem – CoVboy**) Nagy nehezen kikönyörögtem a szüleimtől, hogy rendelhessek néhány dolgot önöknél. Összegyűjtöttem 200 Ft-ot arra amit megrendeltem, és amikor megérkezett kinyitom nagy örömmel, erre azt kell látnom, hogy az A3-as térképlapon van egy szép rajz, de ez korántsem felel meg a térképnek. Leírásnak meg nyoma sem volt. Hát... ez nem volt szép. Gondolom ezt a levelet nem fogják leközölni a levelezési rovatban, de remélem válaszolnak, ha másképp nem... telefonon. Telefonunk ugyan nincs, de a válasznak az egyik formája, a levél.

ALBERT GÁBOR, Pécs

CoVboy: Sokáig tárcsáztalak, de mindig egy nő vette fel és közölte velem, hogy a budapesti számok megváltoztak. Komolyra fordítva a szót: tényleg magyarázattal tartozunk ez ügyben. Hát... izé... öööö... nem is tudom mit mondjak. Mondhatnék sok mindent pl. ->

- **nyomdahiba (bár egyszer már elmondtuk, hogy mi csináljuk a CoV-ot szövegszerkesztővel);**
- **ezt találtuk ki, hogy elsózzuk a nyakunkon maradt SpV 14-eket (ez viszont rettentő bunkóság lenne tőlünk – ha így is volna, akkor sem írnám le);**
- **ez egy új játék, olyan mint a "Tutti lotti": ha eltalálod a nyerő számot, akkor lesz leírásod, ha nem, akkor csak egy bonus SpV 14-et kapsz.**

A valóság azonban ezeknél sokkal prózaibb: a numerikus billentyűzeten a '4' pontosan a '7' alatt van – és véletlenül félre lett gépelve. Átolvasásnál tartalmi vagy logikai hibát kerestünk, nem ilyet. Ezúton elnézésedet kérjük. Büntetésből a sarokba szórtunk egy kis Mirelite-kukoricát és egy órát fogunk rajta térdepelni. Közben gondolkozunk azon, hogy mire kellett 200,– Ft, amikor az újság 49,– Ft (utánvéttel 82,–) és azon, hogy most mit csináljunk: küldjünk neked egy SpV. 17-et (abban van ugyanis a leírás – bár az ember ilyen simlis bandánál most már ebben sem lehet biztos...)? Esetleg rögtön hármat, mivel három emberke nevében írtál?

A CoV védelmében

Kedves CoVboy!

Nekem az az érzésem, hogy kedves kollégánk, Poór Benő, ki annyira csóró (szegény), hogy nem tudja összekaparni azt a 49,– Ft-ot erre a lapra, nemigen kedveli a minőséget. Bár nem sokat tudok a Mikro Magazinról, meg a C egyesületi lapról, de a CoV a legjobb (Magyarországon) számítógépes lap. (**Ezt igazán köszi, de ha az első kettőről nem tudsz semmit, akkor nem tudom, hogy mihez hasonlítottad a CoV-ot... – CoVboy**) Most már az is a javára írható, hogy havonta jelenik meg. C-64-em van, de a többi gépről is szívesen olvasok. (**Végre valaki, aki nem a PLUS4/64/Amiga játékleírást kevesli és a másik kettőt sokallja...! – CoVboy**). Müller Cartoon©®™stb-nek üzenem, hogy máskor is küldjön be rajzot, mert ez is tökre tetszett. Gondolom másoknak is. (...)

Ha leközölnék a levelem, akkor ne úgy, ahogy Csóri Benőnél tették! (**Pedig a rajzzal sokáig szenvedtem, de nem bírt vele a fénymásoló – CoVboy**) Kösz!

TAR SZABOLCS, Budapest

CoVboy: Benedek barátunknak teljesen a magánügye, hogy neki mi tetszik – nem kötelező CoV-ot vennie senkinek. Az már egy más kérdés, hogy ezért kár volt levélírással fárasztania magát... Ha bosszantani akart volna bennünket, akkor nem nagyon sikerült neki: halálra röhögtük magunkat rajta... Müller Cartoon/Kis Getto/Tádé/stb. azóta is megörvendeztet minket rajzok hegyeivel – már megfontolás tárgyát képezi, hogy egyszer majd kiadjuk a K.G.–CoVboy összegyűjtött levelezést "Levelek a Zárt Osztályról" címmel (a borítékjait is!)...

Szervusz Covboy!

C-64 tulajdonos és az Önök újságának a legbuzgóbb olvasója vagyok. (...) Sajnálom, hogy olyan levelek fárasztják magukat, amelyek arról szólnak, hogy az újság drága, kevés a C-64 leírás, stb. (**Pedig ez érthető, ha valakinek 64-e van és nem tud mihez kezdeni az Amiga és a PLUS4-stuffokkal – CoVboy**) Ott ahol én lakom, a környéken senkinek semmi baja az újsággal. Sőt, mindenki dicséri. Szerintem inkább örülhetne minden Commodore-tulajdonos, hogy egyáltalán megjelent ez a lap. És nem csak 64-ek léteznek a Commodore-ok között! Ezért az nem is nagy baj, hogy a többi gépre is van benne információ. Remélem nem szűnt meg a rejtvény? Mert a CoV 3. részében nem volt. (**Bocs, de kiutáltam. Senki sem tudta megfejteni őket (én is csak a zárt betűkig jutottam) – nem csodálkoznék, ha a készítője sem járna sikerrel... – CoVboy**). Olyan kár, hogy a levelemet a "Spectrum Világ" címére kell küldenem. Jó lenne, ha már azt kéne írnom: "Commodore Világ" (**Akkor talán írd azt! Teljesen mindegy, csak a cím stimmeljen – CoVboy**). Egy kérést szeretném ha teljesítenél: a levelem jelenjen meg a következő számban. Szerintem a kérés teljesíthető, mert ha azokat beletették, akik becsmérelték az újságot, akkor ez is megjelenhet!

A barátom vagy! Szervusz CoVboy!

CSÍKI-SZÁSZ JÓZSEF, Budapest

CoVboy: Kezdjük ott, hogy én mindenkinek a barátja vagyok, aki a CoV címére ír levelet – az egy más kérdés, hogy néha olyan választ kap, ami nem tetszik neki. Félreértés ne essék: a kevésbé hízelgő leveleket azért közöljük, hogy mindenki láthassa, a kritikának is helye van, nemcsak a dicséretnek. Az utóbbiakért nagyon hálásak vagyunk mindenkinek – ezek közlését azonban nem szoktam forszírozni a levelezési rovatban (a tiedét is megnyírbáltam egy kicsit...), nehogy valaki elfogultsággal vádoljon. A levelek nagy része egyébként 2 sornyi felsőfokú jelzővel szokott kezdődni, szóval aggodalomra semmi ok.

Kívánságműsor 2 felvonásban

Üdv CoV; üdv Szerkesztőség!

Commodore 64 és 3 db CoV újság tulajdonosa vagyok. Ami a gépemet illeti csak nagyon ritkán írok programokat, gyakrabban játszom. Na de nem rabolom az idejüket, rátérek arra, amiért a levelet írtam. Na már most egy kicsit sokallom a 400 Ft-ot a C-64 mágneslemezekért. Ezért úgy gondolom, hogy meg lehetne csinálni a dolgot úgy, hogy én elküldöm a lemezeket, maguk rávesznek, és visszaküldik, vagy maguk küldik el hozzám a lemezt és én átveszem a saját diskjeimre. Kérem mielőbb válaszoljanak és írják oda, hogy melyik módszert választották, plusz a lényeget, hogy mennyibe kerül a játék így.

Üdvözlettel: KUBATOV MÁRK, Budapest

Hello CoVboy!

Kíváncsi vagyok rá, hogy nem tudná-e a T. Szerkesztőség az általam meghatározott programokat lemezen elküldeni. Lehetőleg nem sokkal meghaladva a 400 forintot! Az én elképzelésem szerint ez úgy történne, hogy megkérdezném a szerkesztőségtől levélben (esetleg telefonon) hogy a kérdéses programok hány byte-ot foglalnak el, ugyanis nekem csak akkor érné meg az üzlet, ha a lemez minél jobban ki lenne használva. Ha teljesíteni tudnák nem szerény kívánságomat, akkor szívesen venném, ha ezt közölnék velem írásban. Megköszönöm kitüntető figyelmüket!

CZAKÓ JÁNOS, Győr

CoVboy: Hm. Hát ezeket mind nagyszerű ötletnek tartom – viszont van egy kis bökkenő: a T. Szerkesztőség azzal foglalkozik, hogy CoV-ot gyártson, a kevésbé T. CoVboy pedig a levelekre szokott válaszolni. Másolószolgálat – tudomásom szerint – itt nem működik. Ha esetleg a Kazettaküldő Szolgálatra gondoltatok volna, akkor – százegyedszer is – elmondanám, hogy a CoV-nak, semmi köze nincs hozzájuk (sem a minőséghez, sem a szállítási határidőhöz, sem a kollekciókhoz, sem az árhoz – SEMMIHEZ!!!) Rendben, néha kapnak tőlünk néhány játékot, meg kapnak hirdetési lehetőséget a belső borítón (a megfelelő díjazás fejében) – de a CoV-nak elege van már azokból a levelekből, amelyek ennek a szolgáltatásnak különféle hibáiért a CoV-ot teszik felelőssé! Ott van a címük (pontosan ezen okok miatt már nem használhatják a mienkét) – oda lehet írni a panaszokat. A CoV csak azért felelős, ami a belíveken van – ami a reklámok között van, azért nem! Ha ugyanis autót akarok venni és a Reformban látok egy hirdetést, hogy piros Opel Kadett kapható egymillióért (amit sokallok), akkor nem írok a Reformnak, hogy nekem fekete Porsche kéne és tízezerért (akkor sem, ha jó a Kadett egymillióért, de szállításkor kiderül, hogy nincs kormány, kerék, ülések és Trabant-"motor" van benne) – merthogy nekik semmi közük hozzájuk! Egyébként nem kötelező igénybe venni a Kazettásokat: le lehet menni a klubba vagy lehet cserélgetni a haverokkal is (esetleg vásárolni a crackerek-től). Nem kifogás az sem, ha nincs klub és nincs cserepartner: akkor feladsz egy hirdetést a CoV-ban (az olvasóknak – pontosabban azoknak, akik ezzel a szolgáltatással nem pénzt akarnak maguknak csinálni – ez ingyen van), hogy ilyen és ilyen programokat keresel, akár meg is vennéd őket. Egyébként ez volt az utolsó két levél a Kazettásokkal kapcsolatban, amire válaszoltam...

Néhány szó a CoV 3-ról

Kedves CoVboy!

Elhatároztam, hogy nem hagylak békén. (**Jött ugyanis levél barátunktól egy héttel emez előtt is – CoVboy**) Megírom a véleményem a 3. számról is. Először is furcsállottam, hogy 18-án a barátom az orrom alá dugta, hogy nézd már, benne vagy az újságban. (**Hopplá! Akkor egy igazi hírességet köszönthetek személyedben – CoVboy**) Mire én heveny hasmenési tüneteket mutattam, miszerint kirohantam a fél világból, de egész Szolnokon nem volt már CoV. Aztán Anyu megszerezte Jászberényből (!) és én örültem, mint kutya a farkának (**Szép hasonlat! – CoVboy**). Az újság most is szuper! Bár azért néhány kifogásom-nyafogásom akadt. Pl.: a Buffalo Bill's Rodeo-t eléggé lehordják, bár azt konkrétan nem olvastam ki, hogy esetleg a grafikáját dicsérnék, ami szerintem igen szép és hangulatos. Bár ebben a számban még egy nyomtatási hibát sem találtam, s ez szuper. Örülök, hogy az Elite leírását még mindig közlik, a sok negatív véleménnyel ellenben. Szerintem az Elite megérdemel egy jó leírást. A pokeoknak örülök, tetszik, hogy ilyen sok van az újságban. Az olvasói Tökös-Mákos egyszerűen szuper ötlet volt! (**Marad is, de ez tőletek függ – CoVboy**). Most a levelezésről: az a gépelt levél valami olyan fickótól érkezett, akinek agytekervényei mintha igencsak elcsökevényesedtek volna, mert ennyi tömény hülyeséget régen olvastam. Annyira debil, hogy szinte már jó. (**Pontosan ezért került bele egy az egyben! Gondoltam, másnak is tetszeni fog... – CoVboy**). Bár abban a levélben szidják a CoV-ot, szerintem hülyeség a C magazinnal összehasonlítani. Ez a két újság teljesen más. Bunkóság volna megszüntetni ezt a szép borítót is. Ja, és nincs meg a szerkesztőségnek a Dark Sceptre (**Nincs – CoVboy**). S még valami: nem tudják, hogy létezik-e ELITE 2? Üdvözlettel:

GÉCZI ZOLTÁN, Szolnok

CoVboy: Kezdjük a RODEO GAMES**-nél. Abban az ismertetőben a játék az egekig van magasztalva (itt ugyanis mindenkinek tetszett)! Te nem ismered ezt az 1.75-öt – kissé cinikusak a fiúk. Ha valamire azt mondják:"Szódával elmegy", akkor az egy nagyon jó játék; ha valamire azt mondják:"Hm", akkor az egy multimegaszuperhiperésígytovább stuff; ha valamire azt mondják "tűrhető", akkor az** ELITE, PIRATES, POPULOUS **vagy** NORTH AND SOUTH. **Egyébként a CoV-nál uralkodó nézet szerint, nem nekünk kell véleményt mondani egy játékról, mert ez csak szubjektív lehet. Ezt mindenki tegye meg saját magának – így elkerülhető, hogy jöjjenek a levelek, mely szerint mi azt írtuk, hogy ezmegaz milyen jó, de hát őneki ez nem tetszik (például mert nem lehet lőni benne...).**

Az egyébként elég szomorú, hogy azzal szórakozol, hogy nyomtatási hibákat keresel a CoV-okban. De ráérsz!

ELITE 2-ről még nem hallottunk, de – legalábbis Amigán – már sok hasonló jellegű dolog van. C-64-en talán a PIRATES hasonlít rá leginkább, de ez is inkább csak jellegében és céljában, mint kivitelezésében.

Viszlát a jövő hónapban! CoVboy

EGYSZERŰSÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA (MÓDOSÍTÁS)

A **SPECTRUM** – és **COMMODORE VILÁG** régebbi számait utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szabványméret, súly, utánvételi díj, ajánlási díj) mértéke már 1989-ben is sokakat elriasztott attól, hogy utánvétellel rendeljen tőlünk. 1 számra 33,- Ft, 2-5 számra 38,- vagy 43,- Ft – függően a súlytól – postaköltséget kellett fizetni. Az 1990. január 8.-i postai áremelkedések ezt az értéket tovább növelték. Belépett a levélfogalomban a helyi és a távolsági díjszabás, ebből adódóan az utánvétel díjtételei a következőképpen módosultak:

	budapesti megrendelő	**vidéki megrendelő**
1 szám	44,- Ft	49,- Ft
2-5 szám	50,- vagy 56,- Ft	55,- vagy 63,- Ft

(attól függően, hogy a küldemény súlya mikor lép át a súlyhatáron)

Ez azért érdekes, mert pl. a SpV. 9. száma majdnem csak fele olyan súlyú, mint a 14.szám. 5-nél többet pedig egy borítékban nem tudunk küldeni, mert csak csomagként lehetne feladni, ez pedig újabb bonyodalmakat okozna.
Ezek a tények sajnos sok Olvasót visszariasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén mintegy a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a csekken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG
Fk: Rucz Lajos
OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u.30. 1117
MNB 218-98426/31624-4

- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket **CSAK A CSEKKEL** jelezzék (egy párhuzamosan elküldött levél adminisztratíve bonyolítja az ügyintézést) ! A rózsaszín belföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorszámát (pl. *'SpV 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése'*), és a számlaszámot (*MNB 218-98426/31624-4*) is.
- Közületek a megrendelő levelükkel párhuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványokat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- Az ilyen formájú átutalás banki átfutása kb. 3 hét, erről nem mi tehetünk.
- A megrendelés díjtételei:

A SPECTRUM VILÁG 1 – 13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A COMMODORE VILÁG c. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélforgalom díjtételei is jelentősen növekedtek, ezért az ilyen megrendeléseket nem levélként, hanem hírlapfeladás formájában teljesítjük, jelenleg ez a legkedvezményesebb postázási forma. Egy borítékban technikailag továbbra is csak 5 újság postázását tudjuk megoldani. 1, ill. 2 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 8,- Ft, vidéki megrendelőinknek 12,- Ft. 3-5 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 12,- Ft, vidéki megrendelőinknek pedig 18,- Ft. Ez így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Igaz, a pénz átutalásával járó költségek ez esetben a megrendelőt terhelik. Nézzünk a megrendelésre két példát. Egy budapesti Olvasónk szeretné megrendelni a Spectrum Világ 3. és a Commodore Világ 1. számát. Ez esetben 39 + 49 + 8 = 96,- Ft-ot kell részünkre átutalnia. Egy vidéki megrendelőnk kíváncsi a Spectrum Világ 7-18. számaira, ez esetben 39 + 39 + 39 + 39 + 39 + 18 + 39 + 39 + 49 + 49 + 49 + 18 + 49 + 49 + 12 = 550,- Ft-ot kell számunkra elküldenie (ekkor 5 számra 18,- ill. 2 számra 12,- Ft a postaköltség).

A CoV 3-ban közöltekkel ellentétben **továbbra is elfogadjuk** azt, ha valaki utánvéttel rendel a régebbi számokból. Az Olvasóra bízzuk, hogy melyik megrendelési formát választja. Az utánvételes valamivel drágább, viszont gyorsabb, a mi általunk javasolt olcsóbb, de a banki átfutás miatt kb. 3-4 hét átfutásra mindenképpen számítani kell!